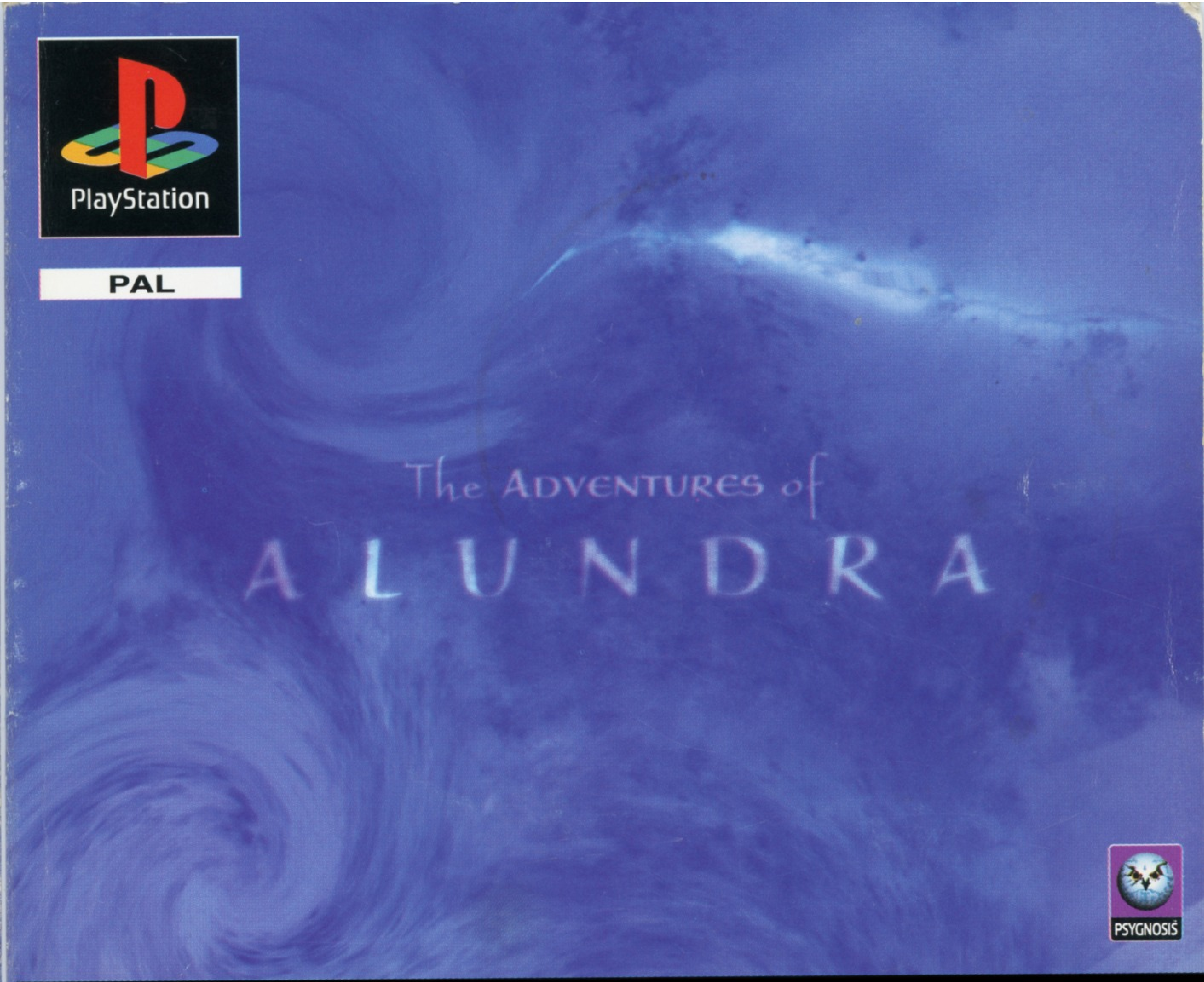


PlayStation™

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™. • Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa (Games Hotline No.).

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Psygnosis Limited under license from Sony Computer Entertainment Inc. Original English Manual Translation © 1997/98 Working Designs. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Limited. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Psygnosis Limited. Desarrollado por Sony Computer Entertainment Inc.

1 Player

Memory Card 1 block

SLES-01258

The ADVENTURES of ALUNDRA

アランドラ

Contenidos

Configuración Del Juego	2
El Mundo De Alundra	3
Antecedentes	4
Reparto De Personajes	5
Controles	11
Inicio Del Juego	12
Pantalla De Juego	14
Habilidades Del Personaje	17
En El Juego	20
Armas Y Armadura	26
Artículos	30
Magia	32
Monstruos	33

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Para jugar Alundra en la consola de PlayStation™:

1. Configura la consola de juego PlayStation™ como se describe en el Manual de Instrucciones proporcionado con el sistema.

2. Sigue las instrucciones del sistema para abrir la cubierta del disco y coloc el CD en la unidad con el lado impreso hacia arriba.

3. Cierra la cubierta del disco. Si la Consola está apagada, pulsa el botón POWER (Encendido) para comenzar a jugar. Si la Consola ya se encuentra encendida, pulsa el botón RESET (Reinicio).

4. Sigue las instrucciones de la pantalla.

¡ADVERTENCIA!
Nunca insertes ni retires ninguno de los periféricos o tarjetas de memoria u vez encendido el sistema.

Asegúrate de tener bloques de memoria suficientes en la tarjeta de memoria antes de empezar a jugar.

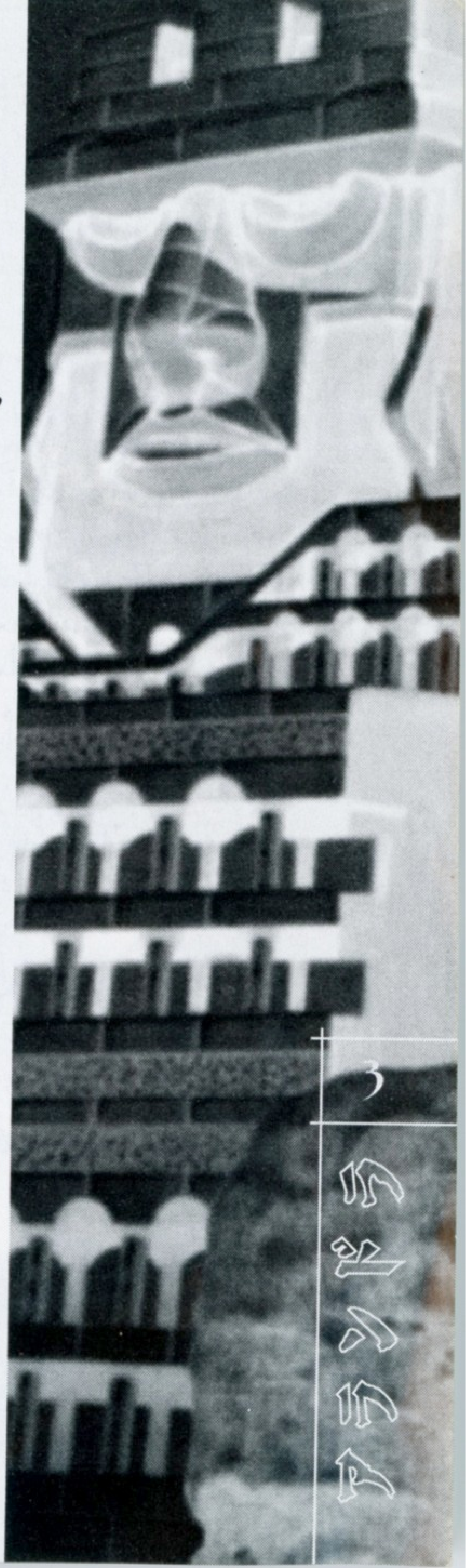
EL MUNDO DE ALUNDRA

Hace mucho, mucho tiempo el pacífico pueblo de Inoa rendía culto a sus dioses mediante ídolos. Un día, el justo Rey Snow decretó que cesara todo culto a los ídolos y se lestruyeran todas las imágenes de adoración. El Rey dejó laro que aquellos que se le opusieran abiertamente serían quemados vivos en la hoguera. Así fue cómo empezó un negro pisodio en el mundo de los mortales.

En aquellos días sombríos, tampoco había paz por las noches, la gente tenía constantemente perturbadoras esadillas. Afortunadamente, se encontró a una tribu que oseía la habilidad de penetrar en el turbado subconsciente le estas almas. Por desgracia, temerosos de que se nalinterpretaran sus poderes, los miembros de esta tribu nística de Elna preferían mantenerse ocultos.

Una vez que empezaron los aterradores sueños, la gente de noa aún deseaba tener los ídolos. Se dieron cuenta que mplorar a los dioses era difícil sin tener las imágenes que les yudaran y sentían más que nunca la necesidad de sus ioses. Acongojadas y prácticamente abandonadas, las uejumbrosas masas sufrían hondamente.

Como si sus tribulaciones no fueran ya suficientes, la buena ente de Inoa comenzó a sentirse muy alarmada por causa de nexplicables sucesos que ocurrían en el pueblo. El sacerdote el Santuario se dio cuenta rápidamente que los dioses iban cobrar venganza a los mortales por su falta de fe. ¡Ay!, las osas empeorarían mucho en vez de mejorarr



ANTECEDENTES

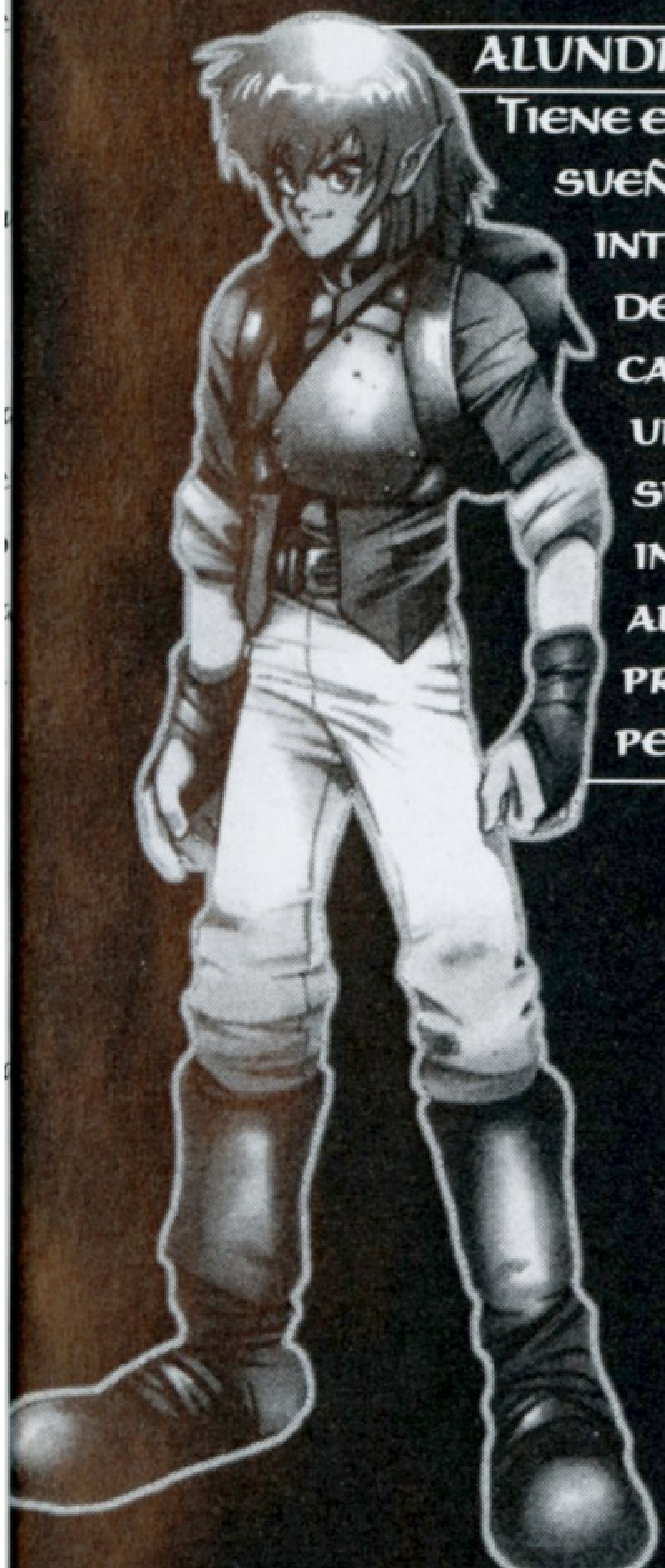
Alundra tiene el don que le permite ir y venir entre los mundos del consciente y el subconsciente. Sin saber si se trata de una bendición o una maldición, Alundra ha intentado ayudar a las personas para que puedan dominar sus aterradoras pesadillas, pero se siente impotente por no saber cómo utilizar su habilidad de forma efectiva.

Sin embargo, esta vez tiene un sueño algo más personal. Cada vez que Alundra sueña, aparecen las mismas imágenes una y otra vez. En ellos, ve a un hombre envuelto en su manto. Este guardián llamado Lars, le pide que viaje al pueblo de Inoa. Repetidas veces, Lars advierte a Alundra sobre el malvado Id, que una vez hace ya muchos años, asoló este mundo. Lars insiste a Alundra que vaya a Inoa puesto que las esperanzas y sueños de todos dependen únicamente de él. Lars ha tenido visiones precisas del lugar en el que este malvado hará su aparición. Es un lago ubicado al norte del pueblo de Inoa.

Atormentado por estas visiones y acosado por las palabras de Lars, Alundra decide con valentía abordar un barco que zarpará muy pronto al pueblo de Inoa.

Así comienza la gran aventura de Alundra.

REPARTO DE PERSONAJES



ALUNDRA

Tiene el don de caminar por los sueños, Alundra es capaz de introducirse en los sueños de la gente y prácticamente cambiar su desenlace. En uno de sus propios sueños, Alundra recibió instrucciones para viajar al pueblo de Inoa. ¿Estará preparado para la pesadilla que le espera?

MEIA

Meia también pertenece a la tribu de Elna. Sin embargo, cree que Alundra utiliza muy poco su poder sin darse cuenta de las consecuencias. Sin confiar en nadie con excepción de sí misma, Meia aparenta ser testaruda y distante, pero esconde un secreto desgarrador...

JESS

Jess es el forjador de espadas local de Inoa. Es una persona muy generosa que encuentra en Alundra un gran parecido con su fallecido hijo. Su naturaleza paternal le impulsa a ayudar a Alundra fabricándole muchas armas y artículos personalizados que necesitará en su búsqueda.

SEPTIMUS

Septimus ha estado investigando sueños y pesadillas durante los últimos tres años, prácticamente desde que llegó a Inoa. Espera que un día sus estudios puedan utilizarse para salvar a la gente de la furia de Id.

SYBILL

Sybill tiene la habilidad de soñar sólo cuando está despierta. De manera inquietante, sus sueños parecen presagiar sucesos futuros con asombrosa precisión. Está por demás decirlo, que esto atemoriza muchísimo a los habitantes del pueblo.

YUSTEL

Siendo una de las residentes más antiguas de Inoa, Yustel ha presenciado con impotencia el descenso de su pueblo a las tinieblas. Cobra muy poco dinero para utilizar su bola de cristal y aconsejar al que tenga la prudencia suficiente de consultarle.

RONAN

Siendo el único sacerdote, trata de impartir sus enseñanzas a la gente del pueblo. Desde que el rey decretó la destrucción de los ídolos, Ronan está preocupado de que los habitantes se olviden de los dioses.

GILES

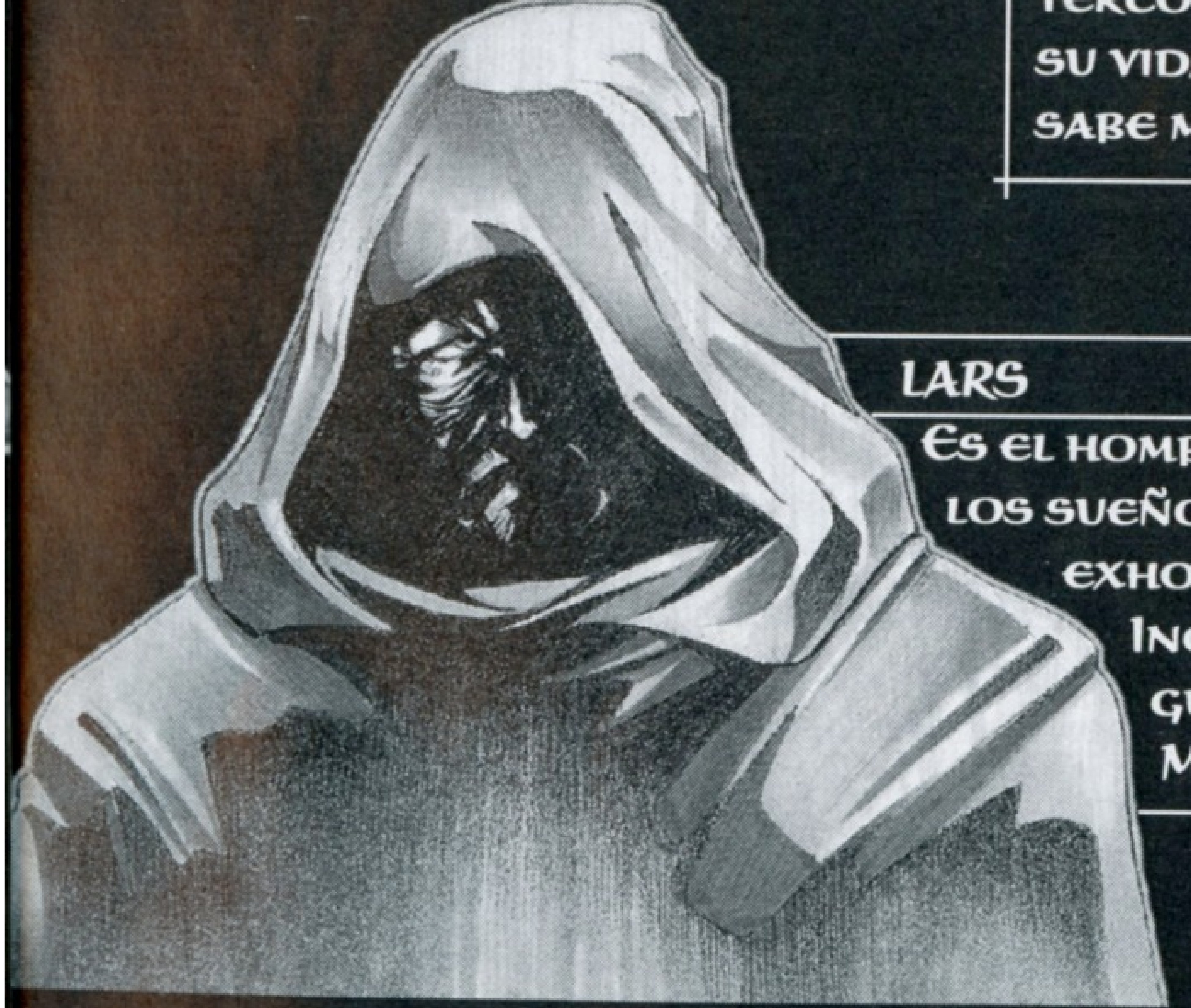
Giles se volvió extremadamente religiosa cuando perdió a sus padres en un insólito accidente de jardinería. Ahora trabaja muy cerca del Canciller Ronan en el Santuario y vive con su siempre sufrida hermana Kisha.

ZAZAN

Este líder de los extraños monos blancos vive en los bosques al noroeste del pueblo de Inoa. Actualmente está muy ocupado registrando a los habitantes en su lista de especies en peligro de extinción.

NAVA

Es un hombre sabio que vive al sur del pueblo de Inoa, en una pequeña cabaña situada en la costa. Es muy terco y detesta que se inmiscuyan en su vida privada. La gente cree que sabe más de lo que dice.

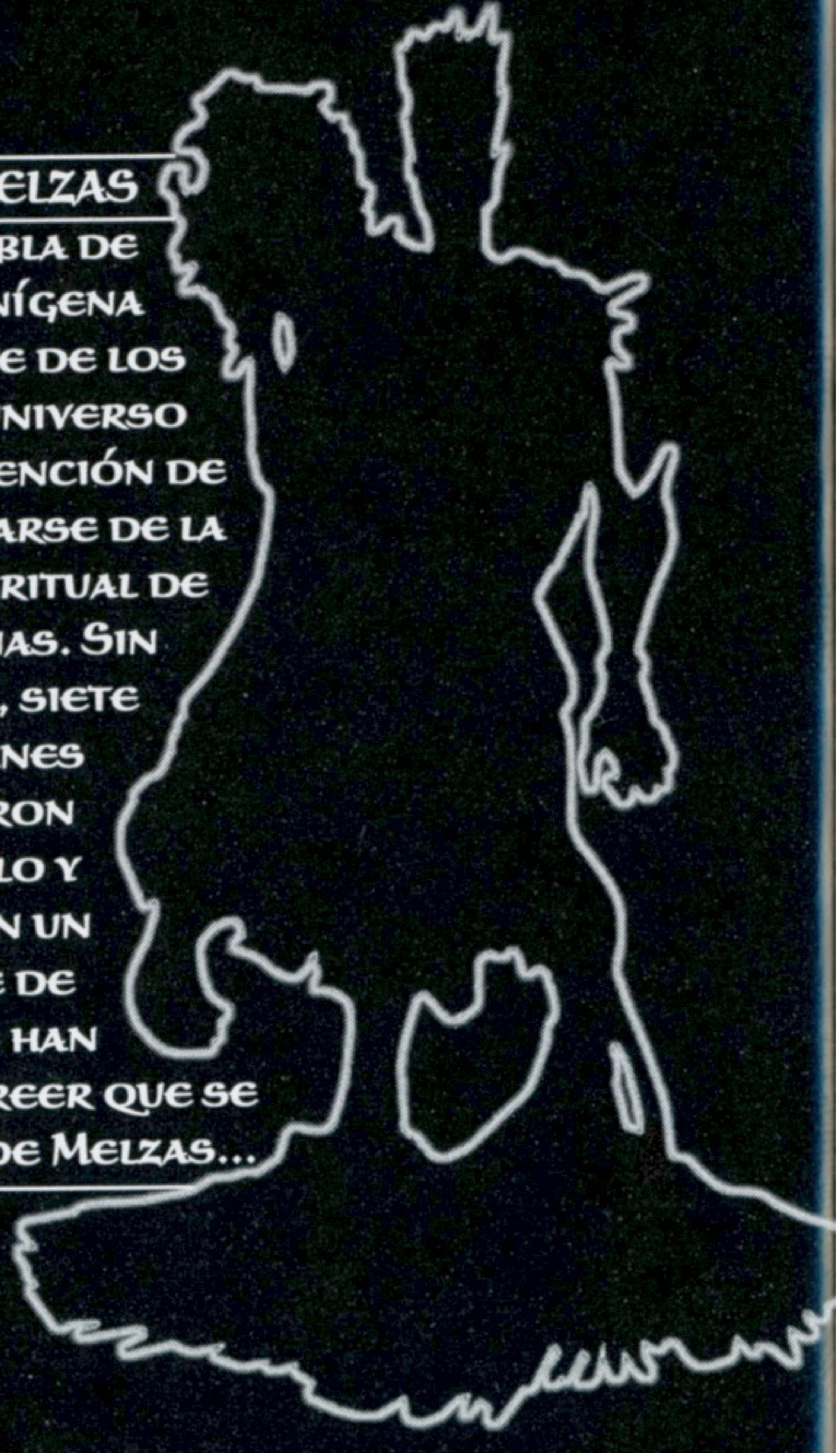


LARS

Es el hombre sabio que aparece en los sueños de Alundra y que le exhorta a viajar al pueblo de Inoa. Es uno de los guardianes que confinó a Melzas muchos años atrás.

ZORGIA

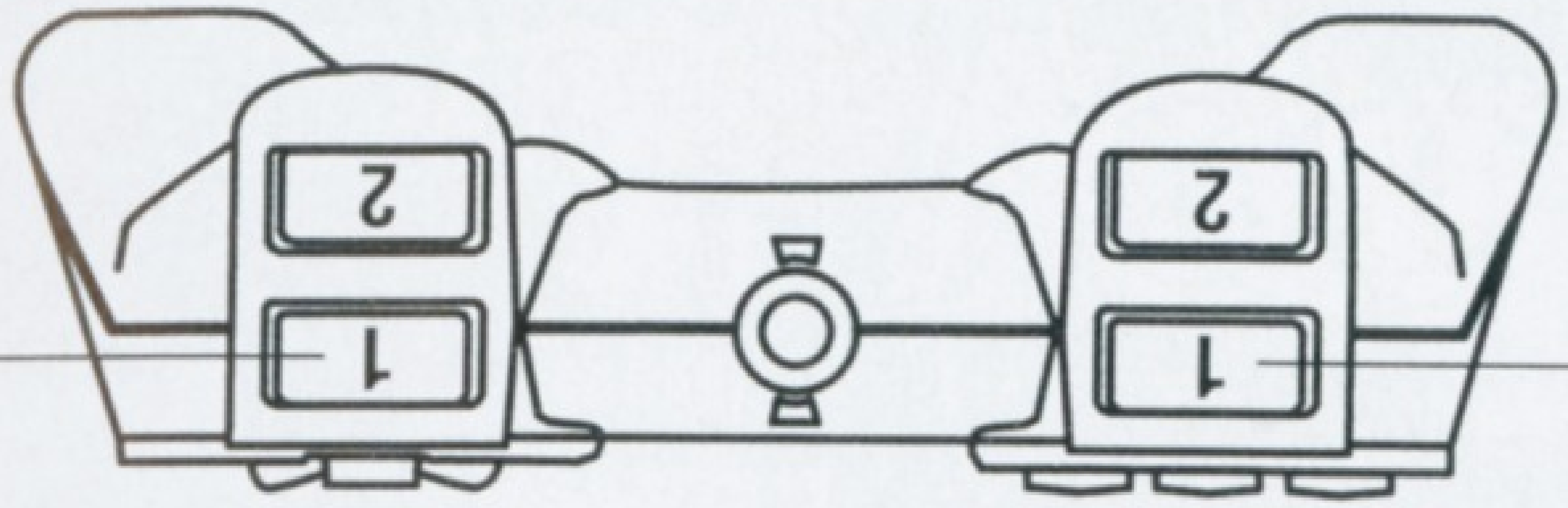
Matón incondicional de Melzas que está listo para hacer lo que su amo le ordene. Este agente filosófico de las tinieblas espera que un día Melzas le recompense permitiéndole gobernar este mundo.



MELZAS

La leyenda habla de un alienígena procedente de los confines del universo con la intención de alimentarse de la energía espiritual de las personas. Sin embargo, siete guardianes lograron confinarlo y recluirlo en un lago al norte de Inoa. Muchos han llegado a creer que se trata de Melzas...

CONTROLES

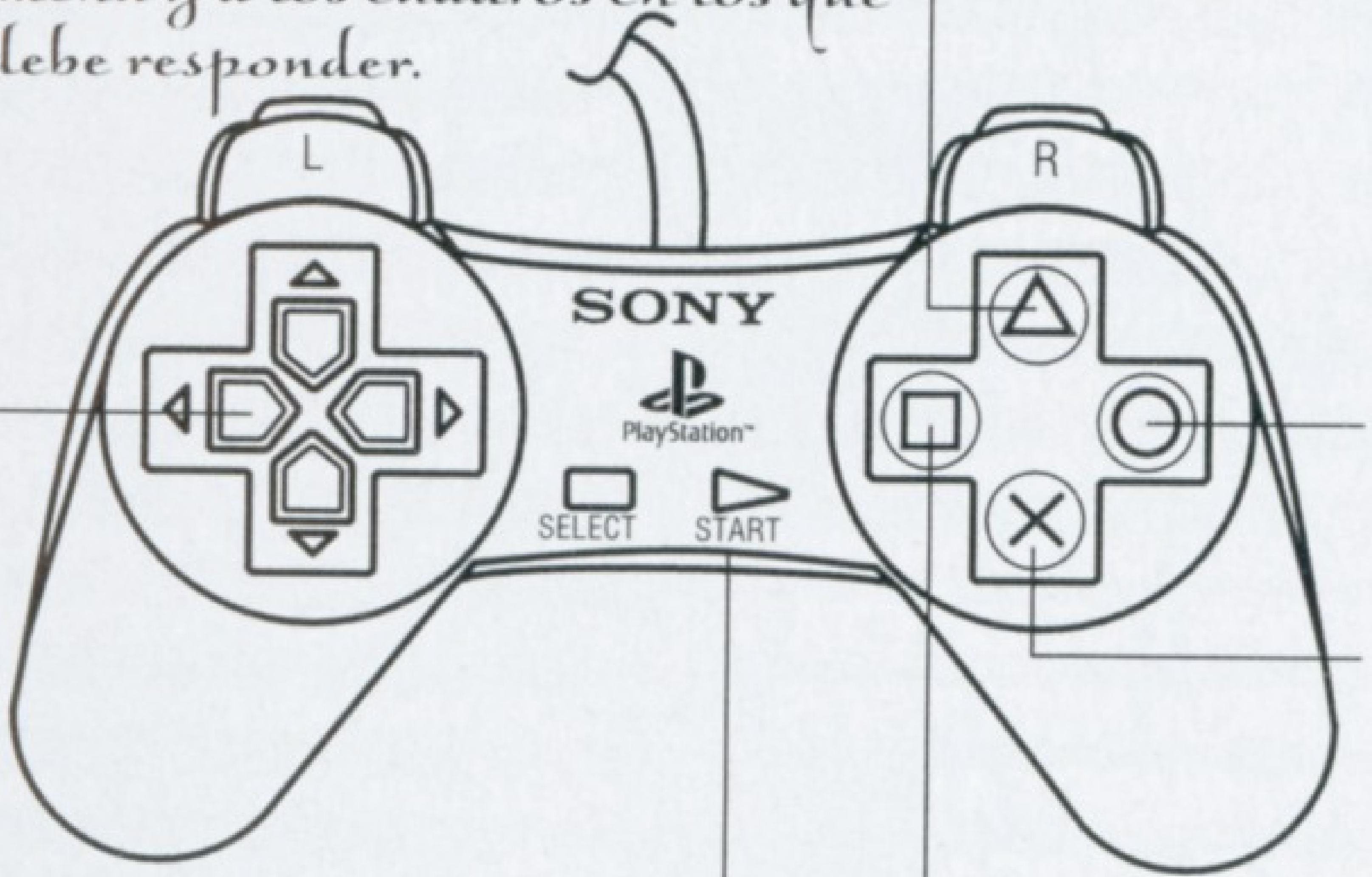


BOTÓN L1
- Utilízalo para cambiar las pantallas de estado (Status Screens). (Pulsa primero el botón L2).

BOTÓN R1
- Utilízalos para cambiar las pantallas de estado (Status Screens). (Pulsa primero el botón R2).

BOTONES DE DIRECCIÓN
- Para mover a Alundra por la pantalla.
- Para mover el cursor a las opciones de menú y a los cuadros en los que se debe responder.

BOTÓN △
- Utilízalo con los botones de dirección para hacer correr a Alundra.



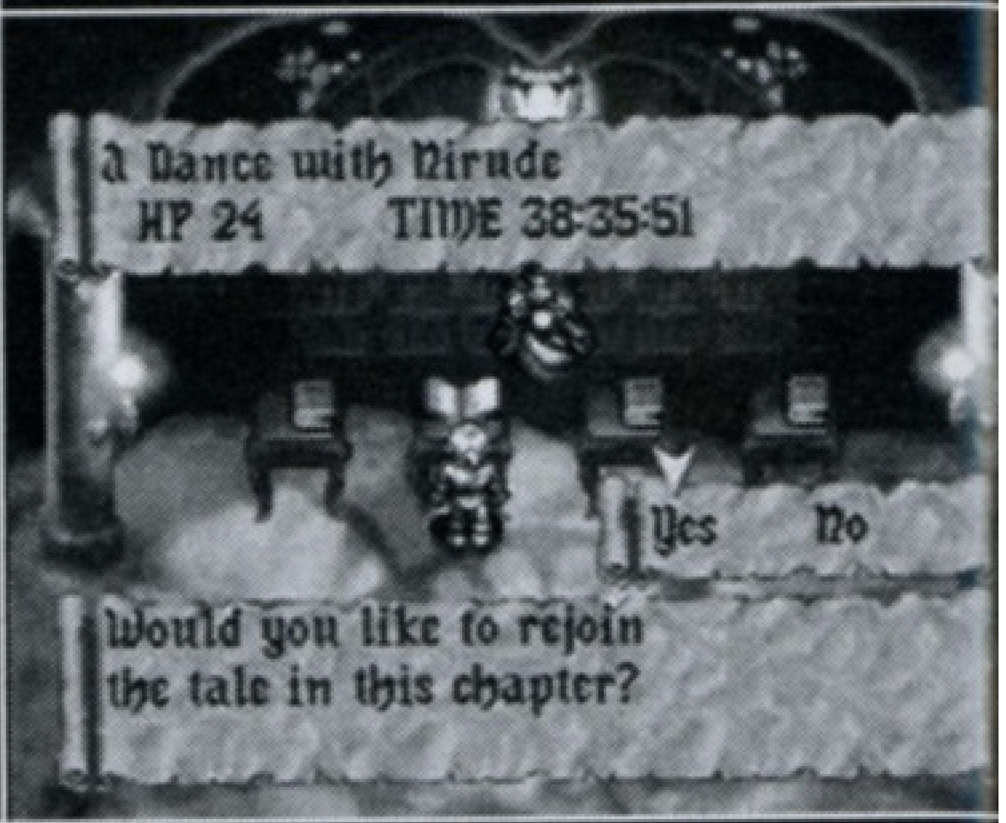
BOTÓN ○
- Utilízalo para las opciones seleccionadas

BOTÓN ✕
- Para hacer saltar a Alundra.
- Para confirmar o cancelar los comandos de menú.
- Para seleccionar artículos en provisión.

BOTÓN START
- Para comenzar el juego u omitir la secuencia de inicio.
- Para abrir y cerrar las pantallas de estado.

BOTÓN □
- Para conversar con otros personajes.
- Para buscar artículos escondidos.
- Para usar el arma de Alundra.

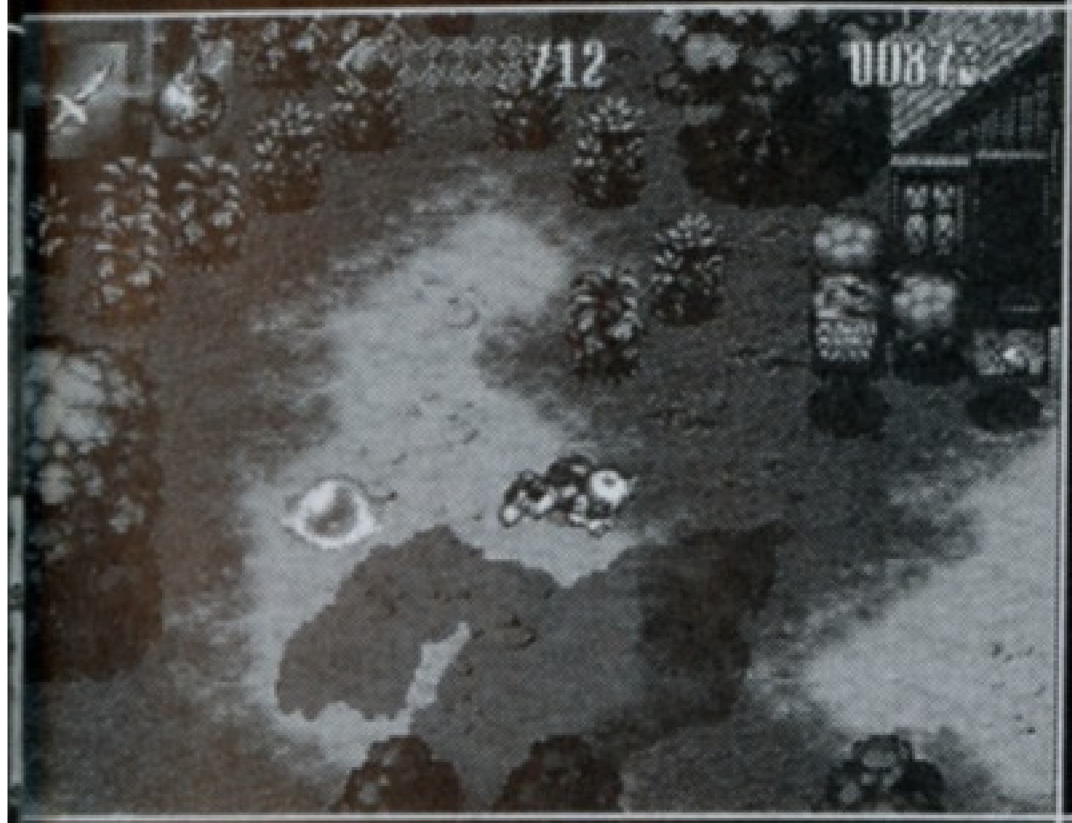
INICIO DEL JUEGO



Después de la secuencia de inicio (que se puede omitir pulsando el botón START o el botón ●) aparecerá la pantalla de título.

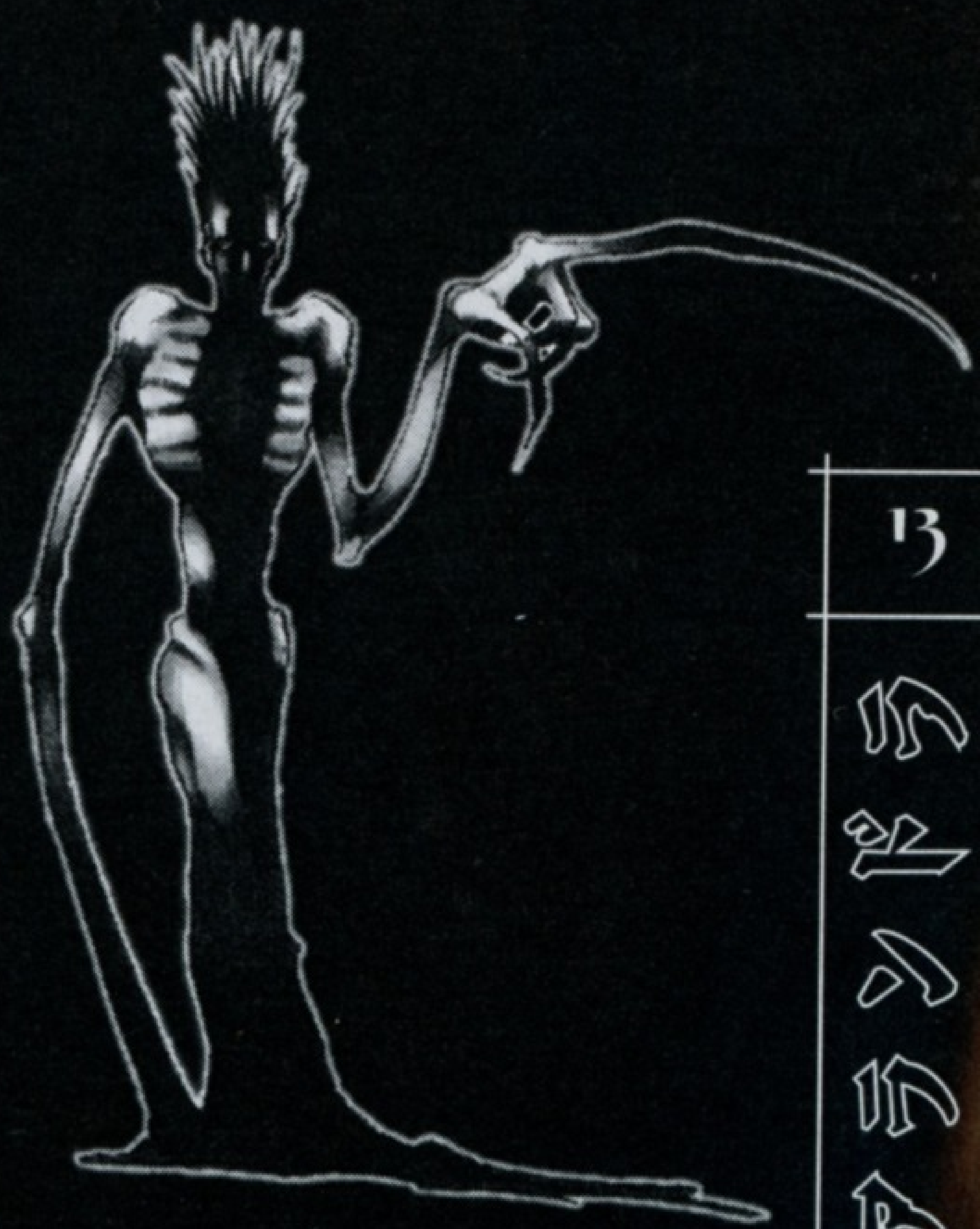
La pantalla de título muestra dos opciones. 'START' (Iniciar) para comenzar un nuevo juego y 'CONTINUE' (Continuar) para reanudar el juego guardado anteriormente. Antes de elegir 'CONTINUE' (Continuar), asegúrate de tener la tarjeta de memoria debidamente insertada en la ranura de la tarjeta de memoria 1. NO RETIRES LA TARJETA DE MEMORIA NI PULSES EL BOTÓN RESET AL GUARDAR O CARGAR UN JUEGO.

Si has seleccionado 'CONTINUE' (Continuar) aparecerán los juegos guardados anteriormente como diarios en tablas. Mueve Alundra a la tabla que contiene el diario que deseas abrir. Cuando se abre un diario, se muestra la ubicación de lo guardado, los máximos puntos de salu y el tiempo jugado. Para confirmar que deseas continuar desde el pun seleccionado, elige 'YE (Sí) y pulsa el botón X. S cargará el juego desde la ubicación seleccionada. Para cancelar la operación selecciona 'NO' (No) y después pulsa el botón

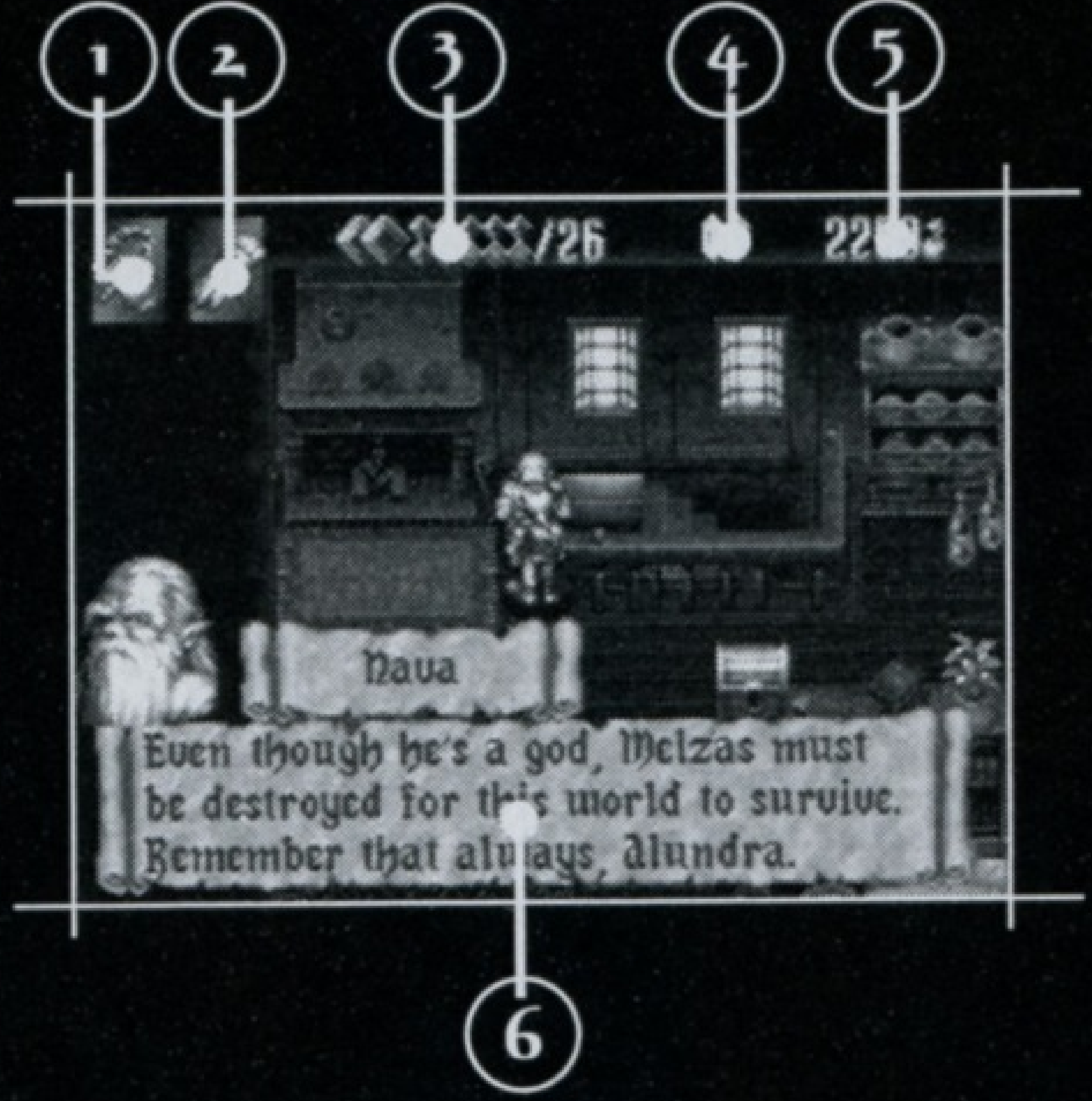


El indicador de vida de Alundra disminuirá si éste es herido durante una pelea. Cuando el indicador de vida de Alundra llega a cero (0), se acaba todo, es - GAME OVER (fin del juego).

Cuando el juego termina, aparece una pantalla con las opciones 'QUICK RESTART' (Reinicio rápido) o 'TITLE' (Título). 'QUICK RESTART' (Reinicio rápido) continuará desde el último punto en el que se guardó. Si el juego no se guardó durante largo tiempo, puede que tengas que comenzar repitiendo una gran parte, así que guarda el juego con frecuencia. 'TITLE' (Título) llevará el juego a la pantalla de título y al modo de atraer.



Pantalla de juego



1. Ventana de equipo
Muestra el arma equipada. Para utilizarla, pulsa el botón ■.

2. Ventana de artículos
Muestra el artículo equipado actualmente. Para utilizarlo, pulsa el botón ●.

3. Indicador de vida
Es el indicador de vida actual de Alundra. Cuando resulta herido, el indicador disminuye. Utiliza los artículos de curación para que recupere su poder.

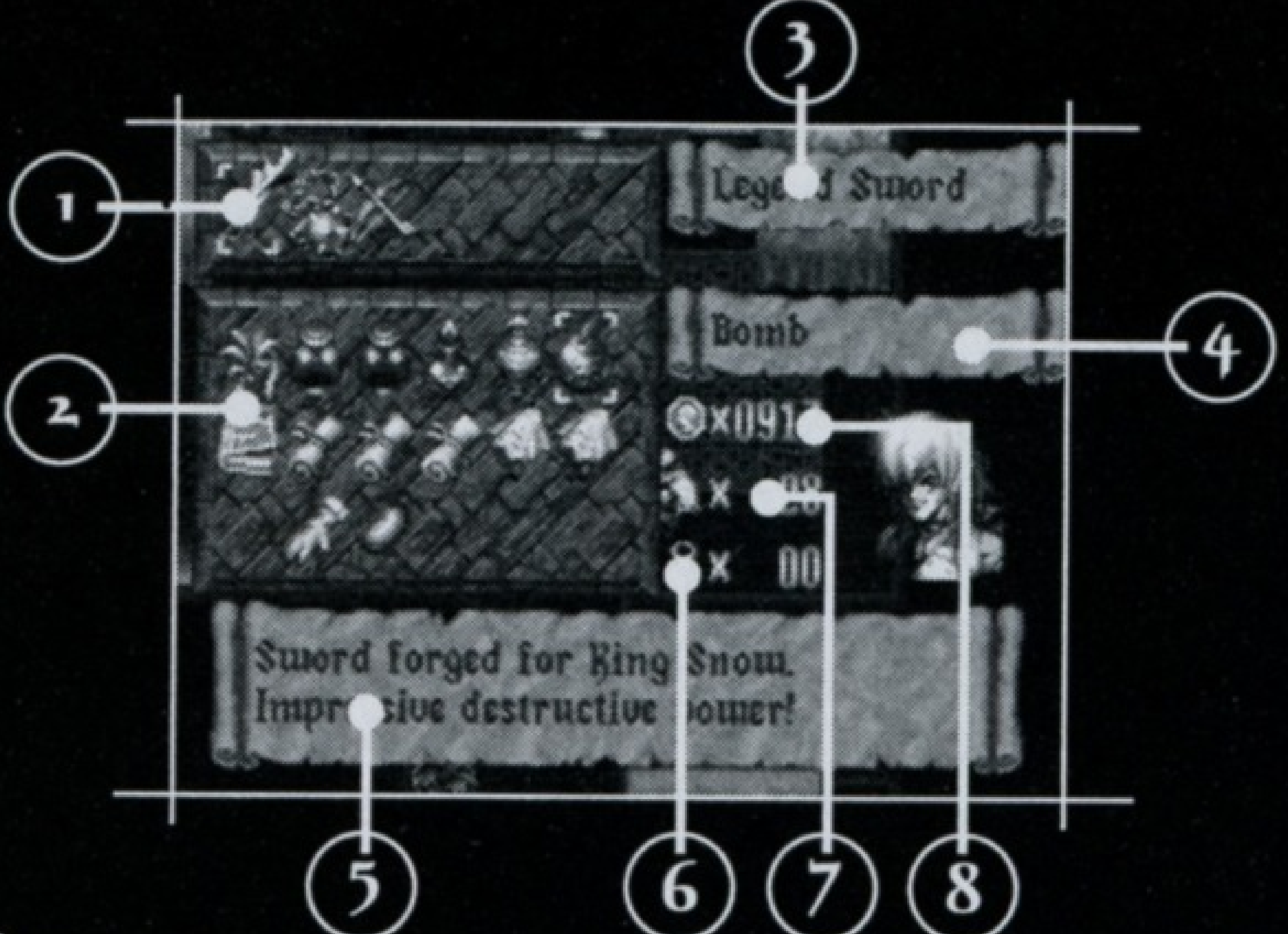
4. Indicador de magia
Es el poder mágico que posee Alundra. Cuando utiliza magia, el indicador de magia disminuye. Para volver a llenarlo, utiliza los artículos para recuperación de magia.

5. Gilder
Cantidad de dinero qu
se lleva.

6. Ventana de mensaje
Muestra los diálogos de los personajes, sus nombres y otra información importante.

Pantallas de estado

Pulsa los botones L1 o L2 para cambiar de pantallas de estado y subestado. (Para seleccionar la pantalla de estado pulsa los botones L2 o R2)



Pantalla de estado

1. Ventana de armas (Weapon Window)
Arsenal de armas. Para seleccionar un arma, mueve el cursor hacia la que desees y pulsa el botón X. Se te equipará con el arma seleccionada.

2. Ventana de artículos (Item Window)
Provisión de artículos. Puedes seleccionar un artículo moviendo el cursor hacia el que desees y después pulsa el botón X. El artículo se encontrará listo para utilizarse.

3. Nombre del arma
Es el nombre del arma equipada actualmente.

4. Nombre del artículo
Es el nombre del artículo equipado actualmente.

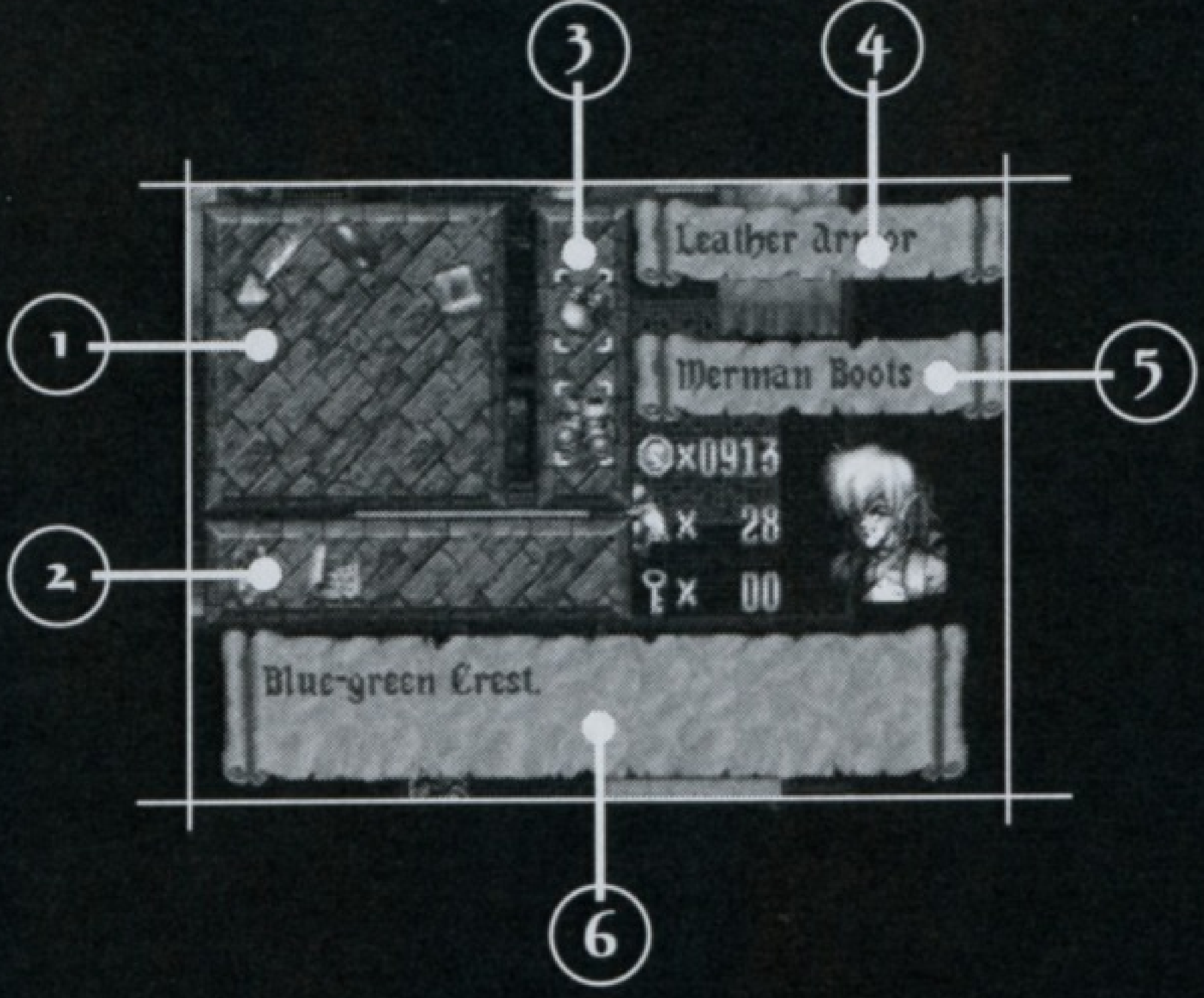
5. Ventana de mensajes
La ventana de mensajes muestra información importante acerca de la pantalla de estado.

6. Llaves
Es el número de llaves acumuladas.

7. Halcones dorados
Es el número de halcones dorados que posee Alundra.

8. Gilder
Cantidad de dinero que se lleva.

PANTALLA DE SUBESTADO



1. Sellos
Muestra los sellos acumulados durante el juego. Su utilidad se hará evidente más adelante en el juego.

2. Artículos especiales
Muestra todos los artículos especiales recibidos durante el juego. Alundra no los puede utilizar directamente.

3. Protectores
Muestra la armadura y botas equipadas actualmente. Los protectores se equipan automáticamente.

4. Nombre de la armadura
Muestra el nombre de la armadura equipada actualmente.

5. Nombre del calzado
Muestra el nombre de las botas equipadas actualmente.

6. Ventana de mensaje
La ventana de mensaje muestra información importante acerca de l pantalla de subestado

ABILIDADES DEL
ERSONAJE

STA DE COMANDOS

MINAR
TONES DE DIRECCIÓN

LTAR
TÓN ×

RRER
TÓN ▲ + BOTONES DE
RECCIÓN

CLE
TÓN ●, BOTÓN ■ O
TÓN × AL CORRER

ACAR
TÓN ■

AQUE EXTRA
NTÉN PULSADO EL
TÓN ■ (SÓLO PARA
GUNAS ARMAS)

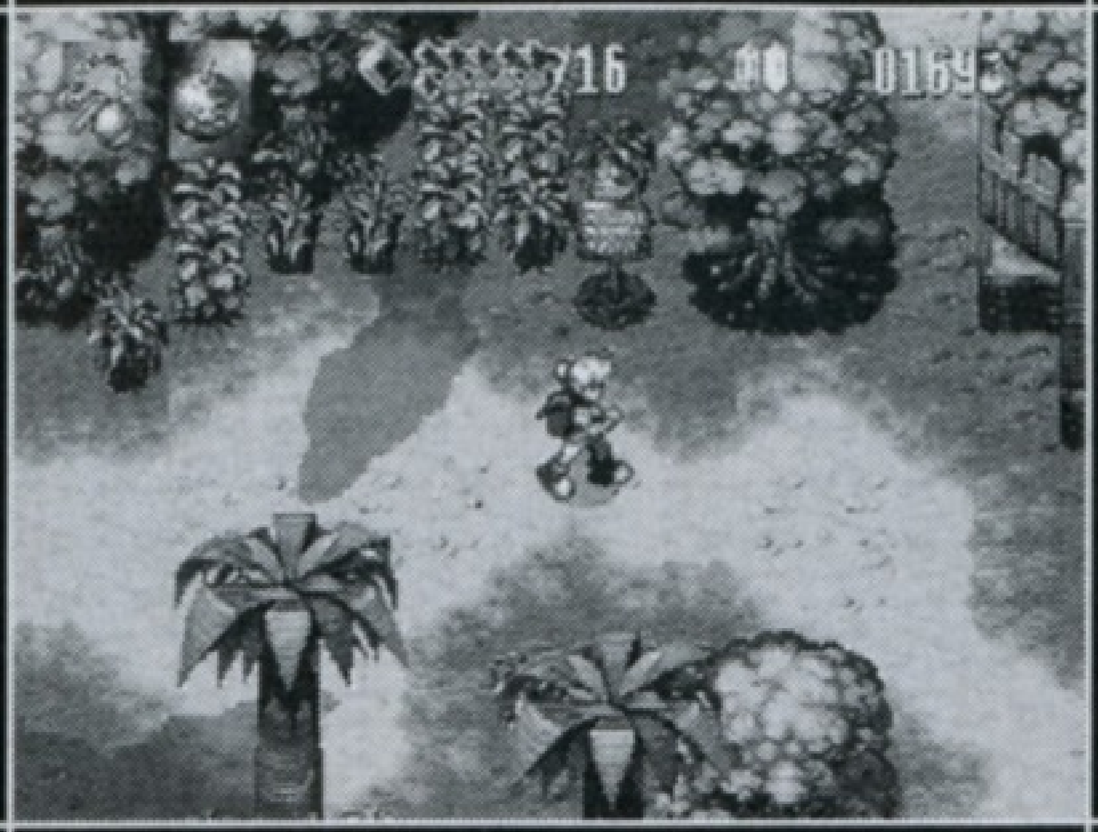
COGER ARTÍCULOS
TÓN ■ + BOTONES DE
RECCIÓN

NZAR
TÓN ■

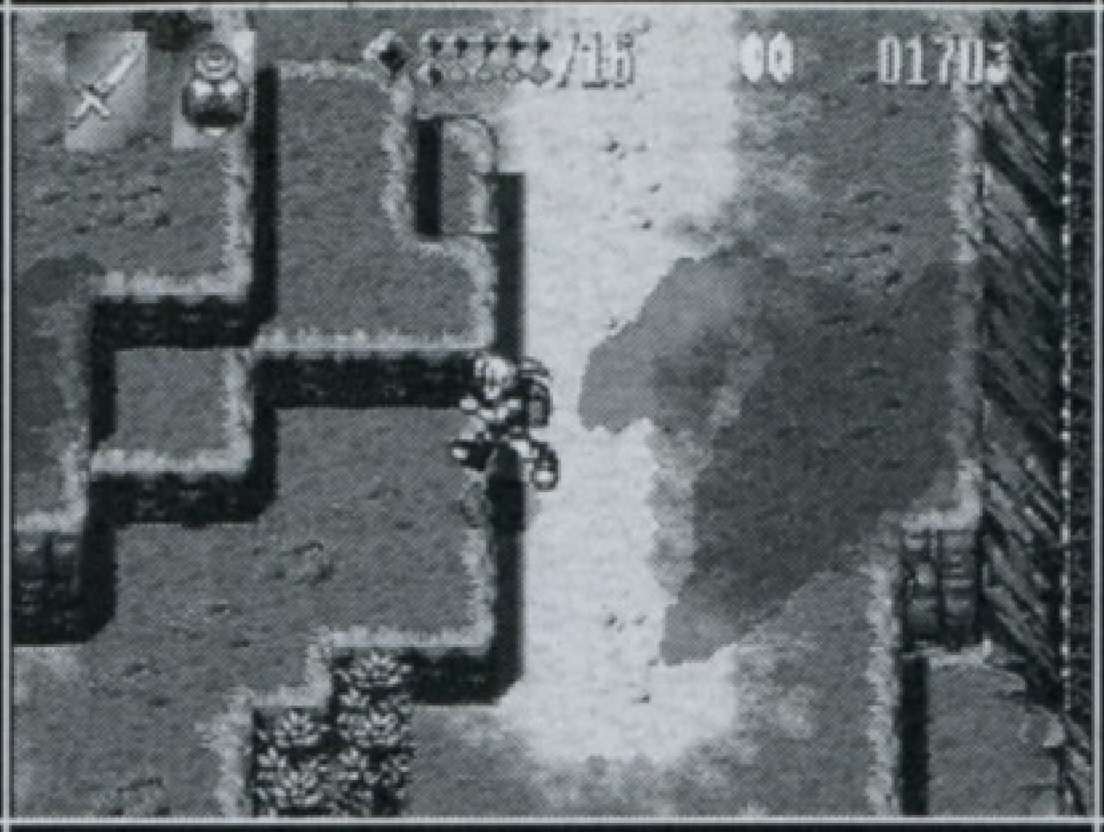
NVERSAR
TÓN ■

VESTIGAR
TÓN ■

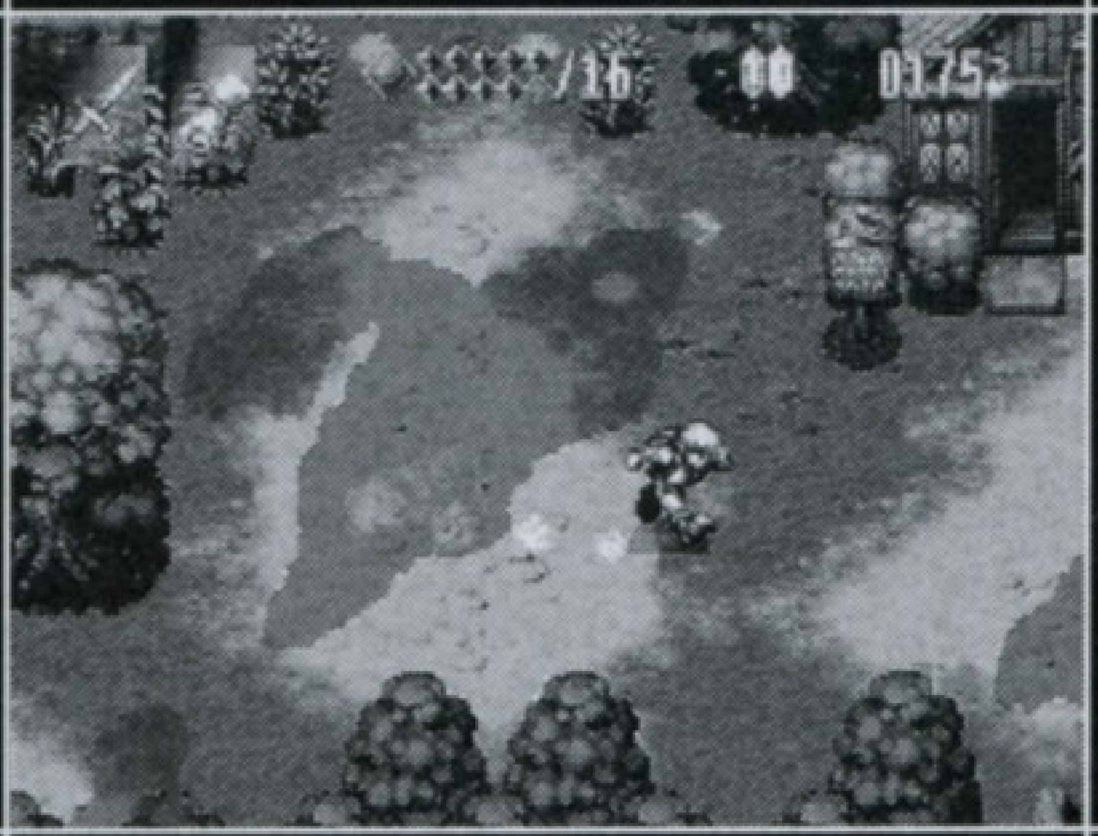
ILIZAR ARTÍCULO
UIPADO
TÓN ●



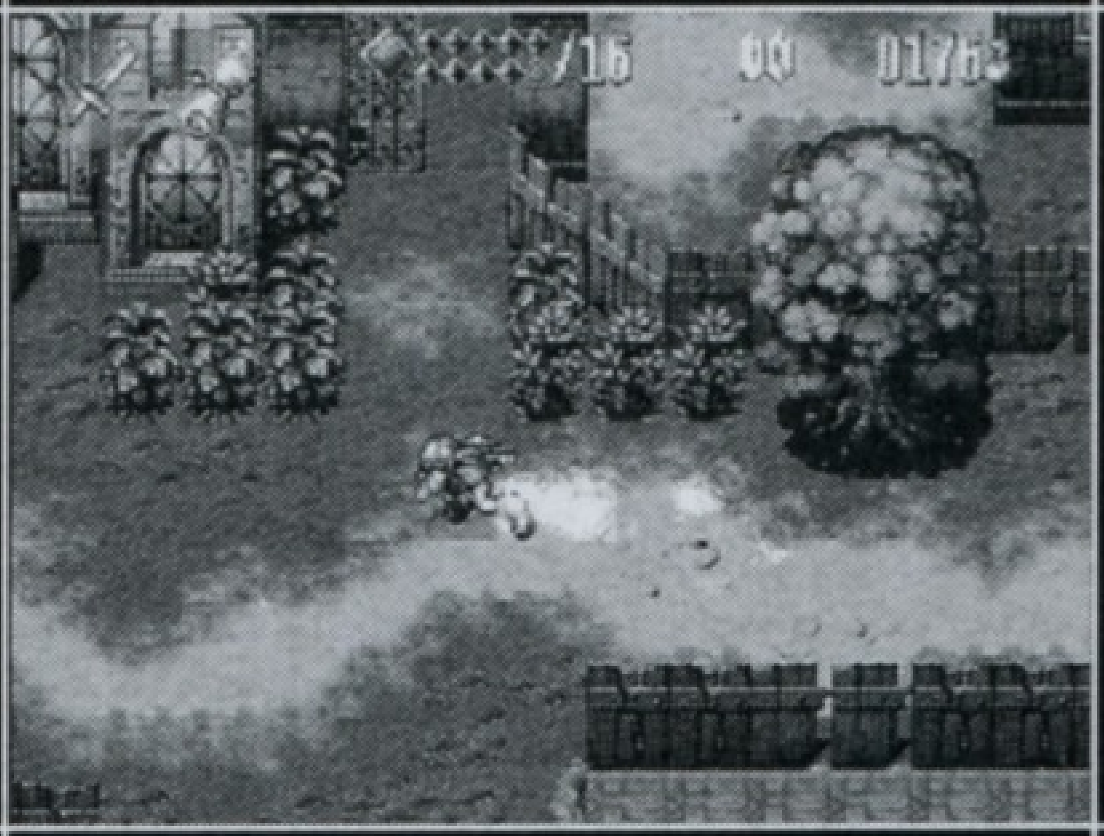
CAMINAR
BOTONES DE DIRECCIÓN



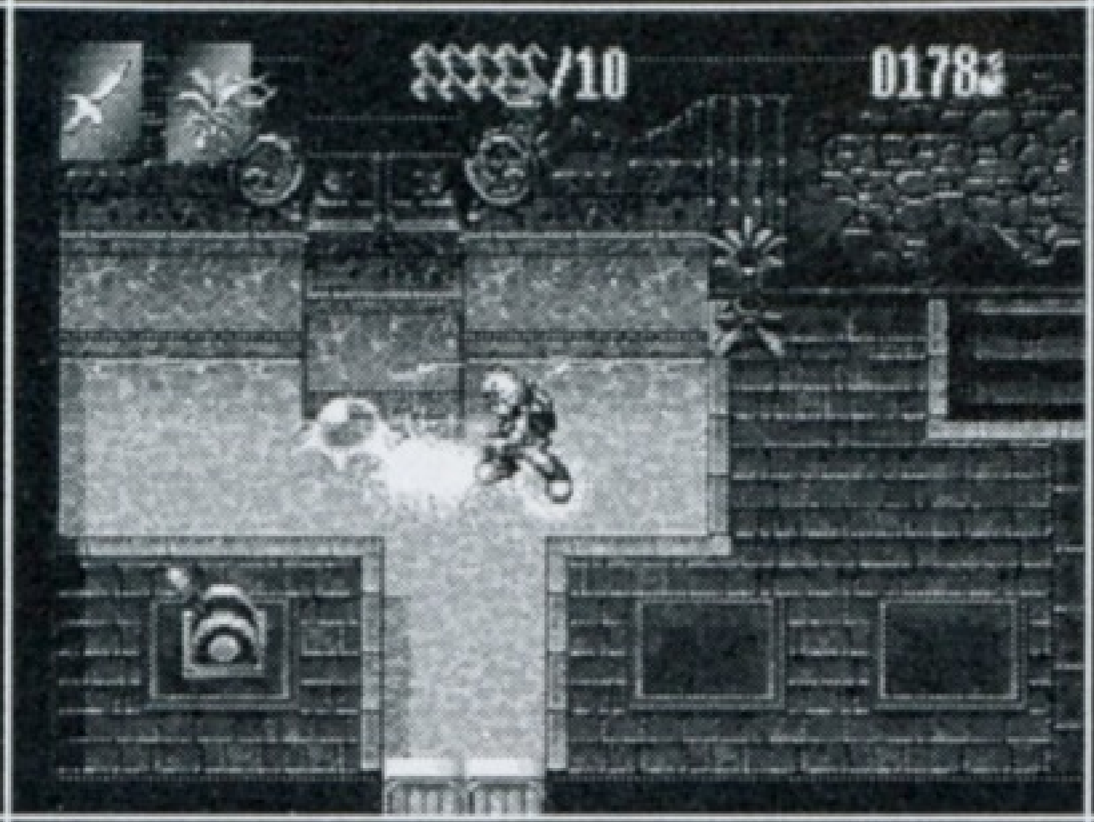
SALTAR
BOTÓN ×

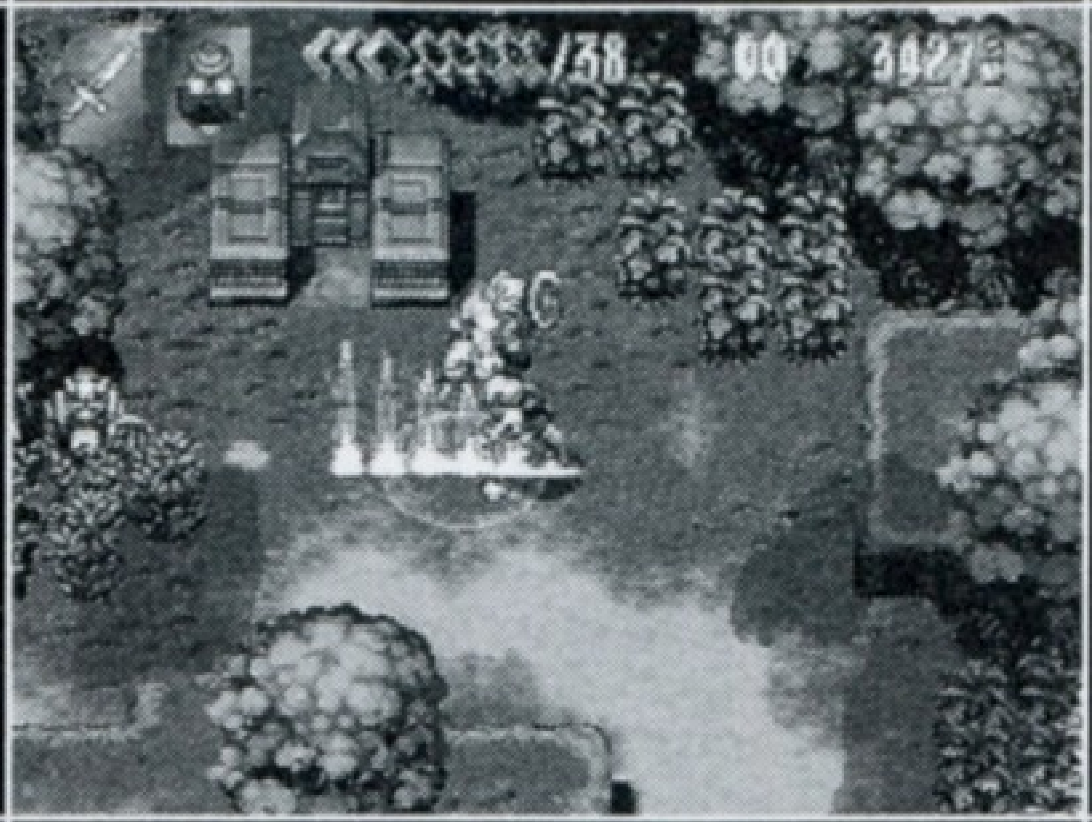


CORRER
BOTÓN ▲
+ BOTONES DE DIRECCIÓN



TACLE
BOTÓN ●, BOTÓN ■ O
BOTÓN × AL CORRER





ATACAR
Botón ■

Para atacar al enemigo, pulsa el botón ■. Alundra atacará al enemigo con el arma equipada actualmente.

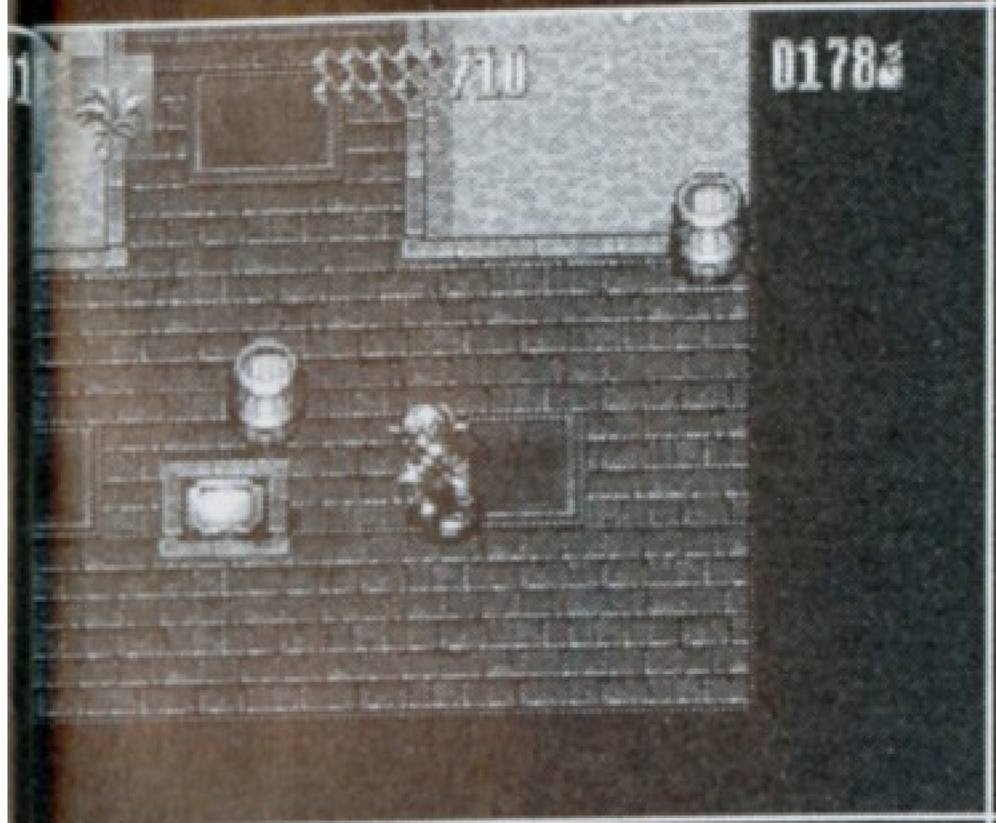
ATAQUE EXTRA
Mantén pulsado el botón ■

Ciertas armas permiten a Alundra ejecutar ataques más potentes que los habituales.

Para realizar un ataque extra, mantén pulsado el botón ■ hasta que Alundra comience a destellar. Cuando Alundra aparezca intermitente, muévete hacia el enemigo y suelta el botón ■. El ataque extra surtirá efecto en la dirección enfrente de Alundra, causando graves daños al enemigo.

RECOGER ARTÍCULO
Botón ■ + Botones dirección

Para recoger un objeto, coloca a Alundra junto al objeto, pulsa el boto ■ mientras utilizas e botón de dirección señalando al objeto Alundra lo recoger



NZAR
TÓN ■

IA VEZ RECOGIDO UN
JETO, VUELVE A PULSAR
BOTÓN ■ PARA
NZARLO. SI SE PULSA EL
TÓN ■ AL PULSAR UN
TÓN DE DIRECCIÓN, EL
JETO ES ARROJADO MÁS
JOS DE LO NORMAL.
MBIÉN A VECES, AL
LTAR SE LANZAN MÁS
JOS LOS OBJETOS.

N CUIDADO DE NO
NZAR TODOS LOS
JETOS YA QUE ALGUNOS
N EXTREMADAMENTE
ÁGILES Y SE PUEDEN
MPER CON FACILIDAD.

CONVERSAR
Botón ■

Para iniciar la conversación con uno de los habitantes del pueblo, haz que Alundra se pare junto a uno de ellos y luego pulsa el botón ■. Después de pulsar el botón ■, Alundra entablará un diálogo con esa persona.

INVESTIGAR
Botón ■

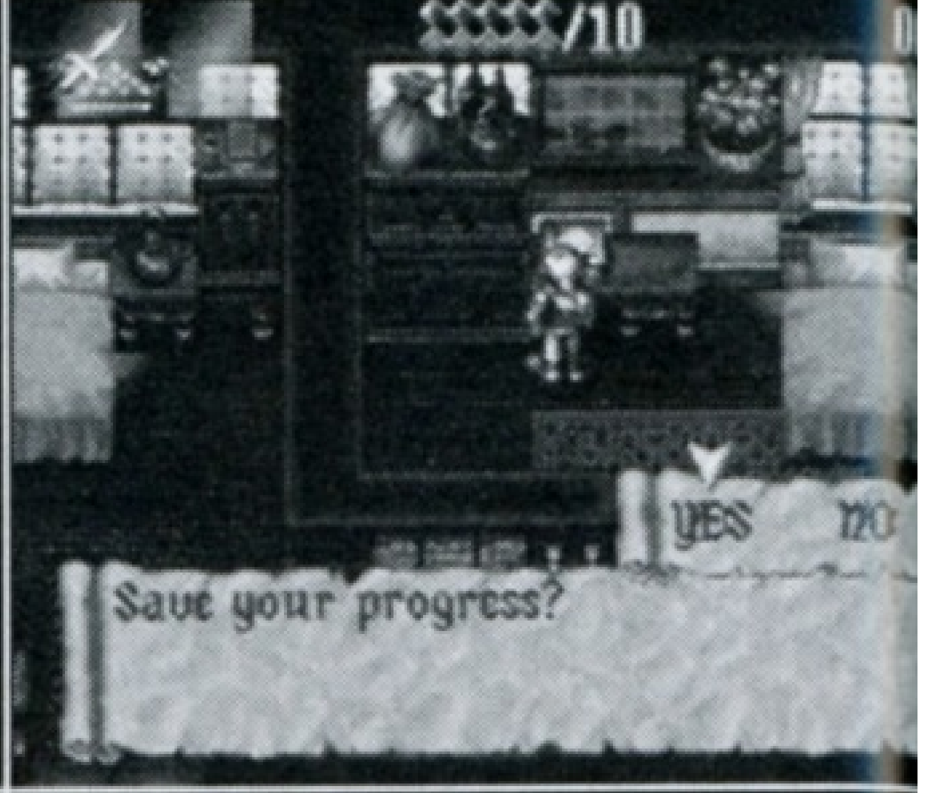
Si alguien tiene un aspecto extraño o poco usual, pulsa el botón ■ para examinarlo. Es importante investigar todo. Al hacerlo, ayudarás a Alundra a resolver muchos de los acertijos del juego.

USAR ARTÍCULO EQUIPADO
Botón ●

Para utilizar un artículo, asegúrate de que aparezca en la ventana de artículos (Item Window). Para utilizarlo, pulsa el botón ●. Alundra utilizará el artículo con el que está equipado actualmente. Si solamente queda un artículo cuando se pulsa el botón ●, desaparecerá del cuadro de artículos equipados que se encuentra en la parte superior de la pantalla.

1

PARA GUARDAR EL JUEGO

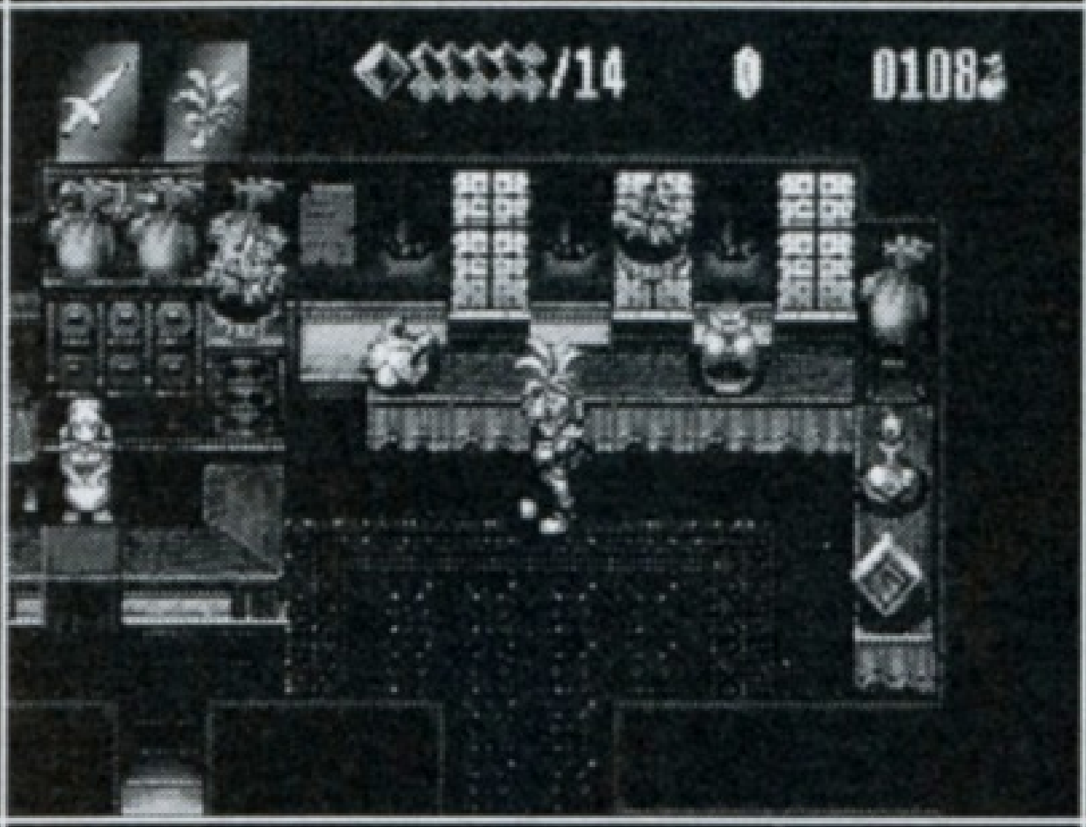


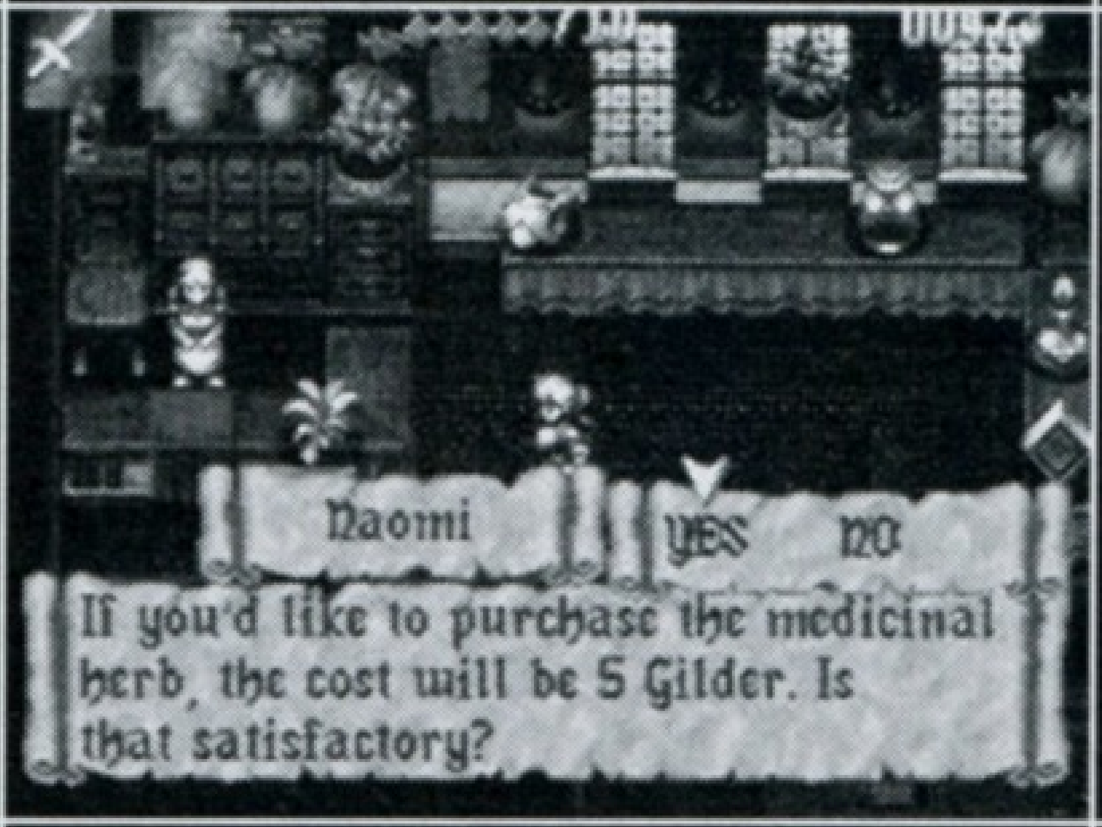
En Alundra, los datos que se guardan se escriben en un diario. Hay uno en el segundo piso de la casa de Jess y a veces los hallarás en las mazmorras. Para guardar un juego, párate enfrente de un diario y pulsa el botón ■. Aparecerá la pantalla para guardar (Save Screen).

En Alundra, pueden haber como máximo cuatro diarios. Una vez que aparece la pantalla para guardar (Save Screen), utiliza los Botones de dirección hacia arriba y abajo para elegir el diario el que deseas guard el juego. Después de seleccionarlo, pulsa botón ■. Para confirmar lo que ha decidido, seleccion 'YES' (Sí). Pulsa el botón ×. Se guardar juego. Para cancelar volver a la pantalla para guardar (Save Screen), selecciona 'NO' (No) y pulsa el botón ■. NUNCA RETIRES LA TARJETA MEMORIA NI PULSES BOTÓN RESET AL GUARDAR O CARGAR JUEGO.

2

TIENDAS



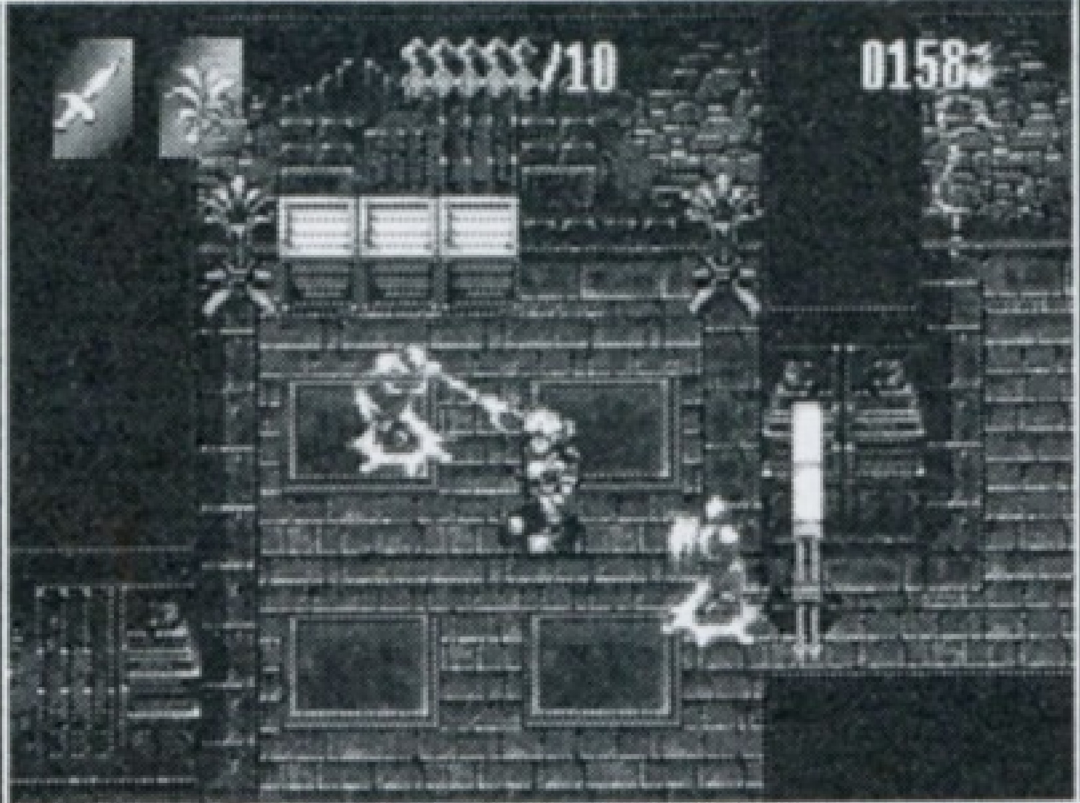


A lo largo del juego, encontrarás tiendas en las que se pueden comprar artículos, claro que primero Alundra necesita tener suficiente dinero (gilders) para comprar un artículo.

Para hacerlo, recoge el artículo (usa el botón ■ + los botones de dirección). Después, tómalo y ponlo sobre el mostrador junto al cajero. Cuando el artículo se encuentre sobre el mostrador el cajero dirá el precio. Para comprarlo, selecciona 'YES' (Sí) y pulsa el botón ×. Se adquirirá el artículo y se agregará a la provisión de Alundra. Para cancelar la compra, selecciona 'NO' (No) y a continuación, pulsa el botón ×.

3

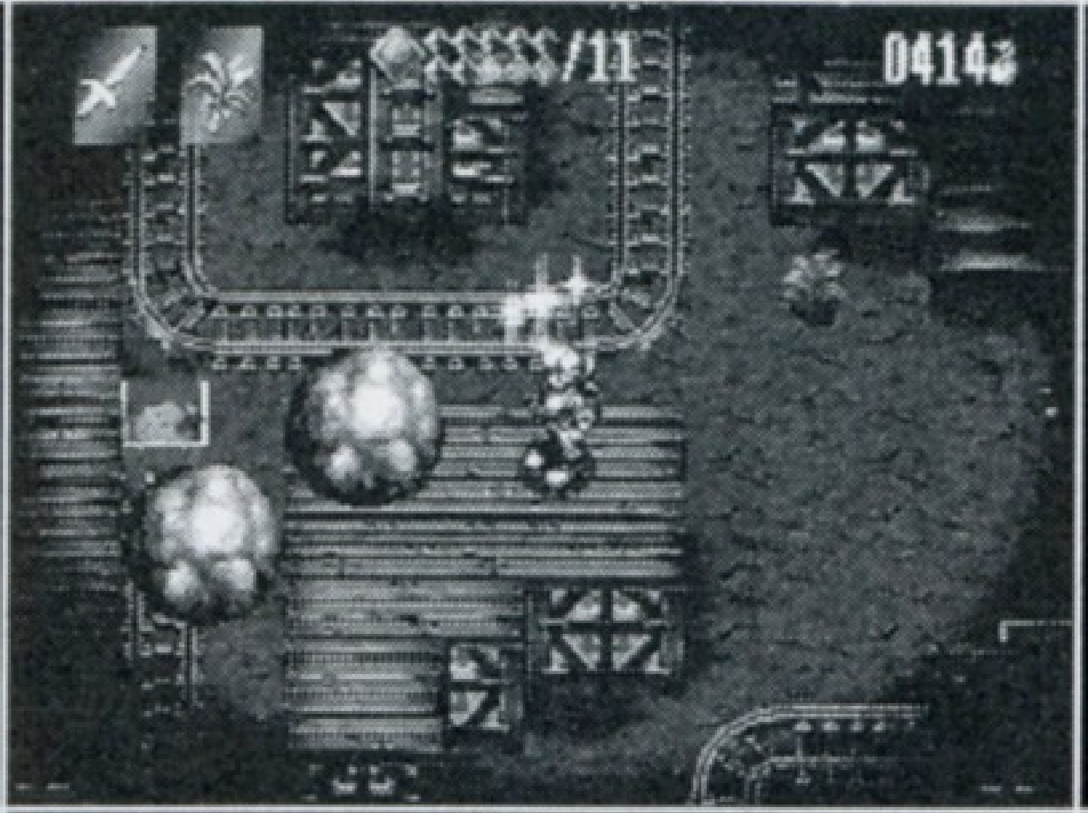
PARA LUCHAR

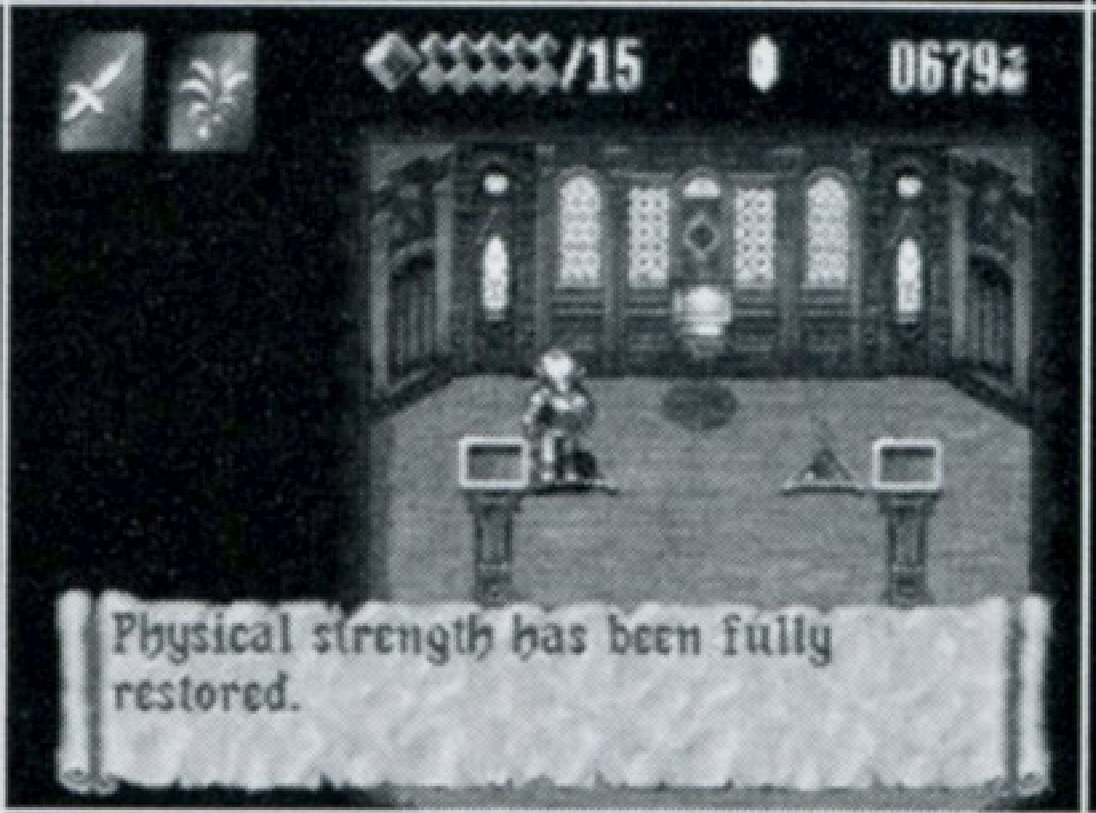


Alguna vez fuera del pueblo y otras veces en él, Alundra será vulnerable al ataque de muchos monstruos. Si Alundra resulta herido durante un ataque, su cuerpo destellará por breve tiempo. En este lapso, Alundra será invencible a los ataques de otros. Igualmente, si los enemigos resultan heridos, se mostrar intermitentes por p tiempo. Y al igual que Alundra, serán invencibles durante tiempo, así que ten mucho cuidado.

4

PARA RECUPERAR PODER

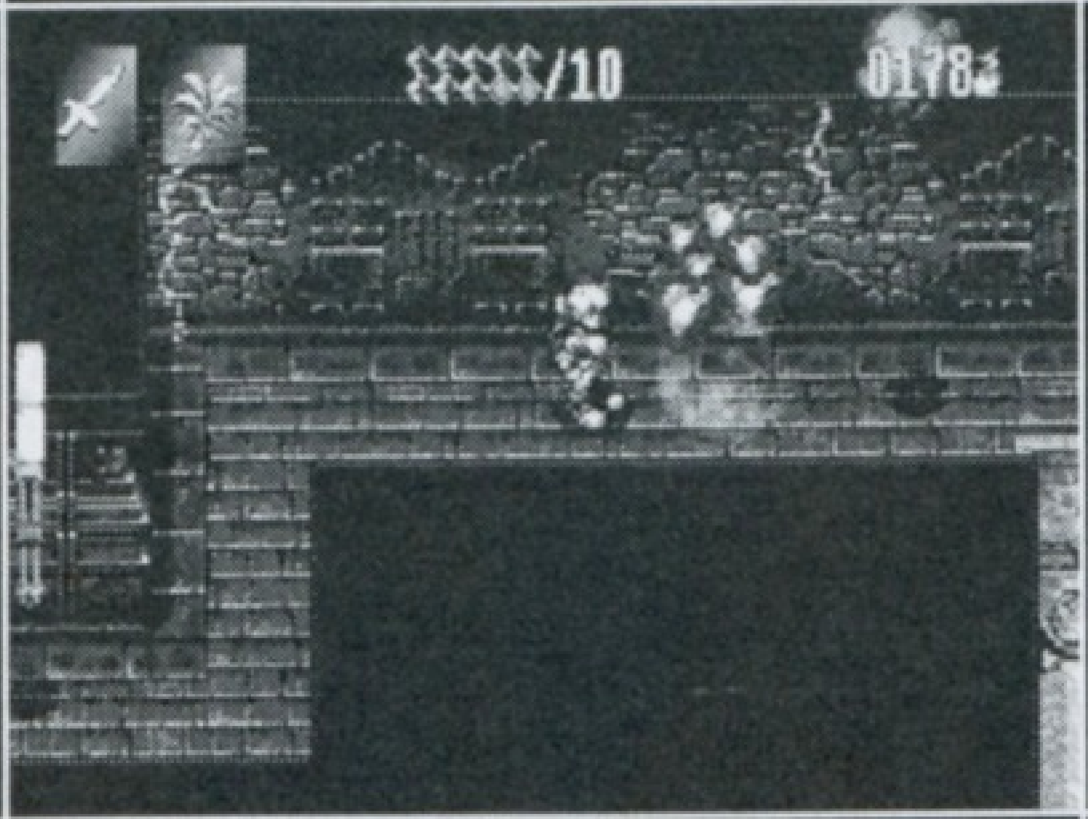


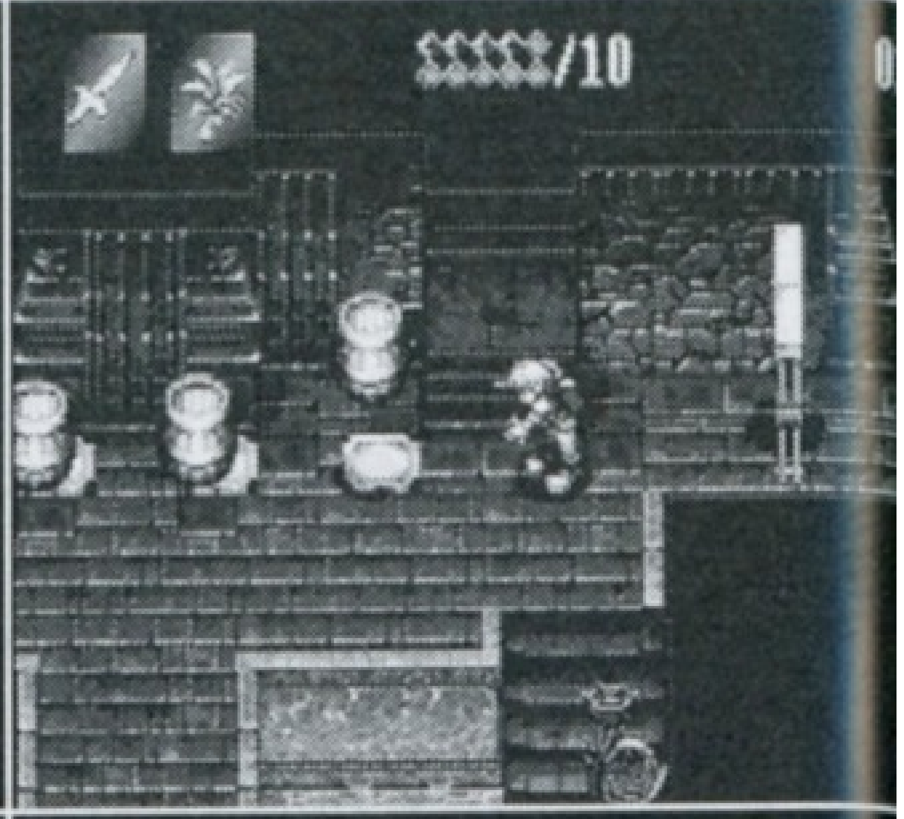


Alundra puede recuperar su poder mediante el uso de artículos. Hay varias formas de volver a llenar el indicador de vida (Life Gauge) de Alundra; utiliza los artículos comprados en tiendas, encontrados en cofres de tesoros, obtenidos después de aniquilar monstruos o bien, utiliza las áreas de recuperación cerca de los puntos para guardar en las mazmorras. Antes de entrar en una mazmorra, asegúrate de que la provisión de Alundra está debidamente abastecida con artículos de curación. Son un verdadera salvación cuando Alundra se encuentre atrapado en el fondo de una mazmorra y sus puntos de salud comiencen a disminuir rápidamente.

Aprovecha las áreas de recuperación que se encuentran en varias de las mazmorras del juego. Allí, se recuperan la salud y la magia de Alundra. Para recuperar salud o magia, simplemente párate en uno de los triángulos y se reabastecerá la salud o la magia de Alundra. También es posible guardar el juego si accedes al diario.

5
TRAMPAS

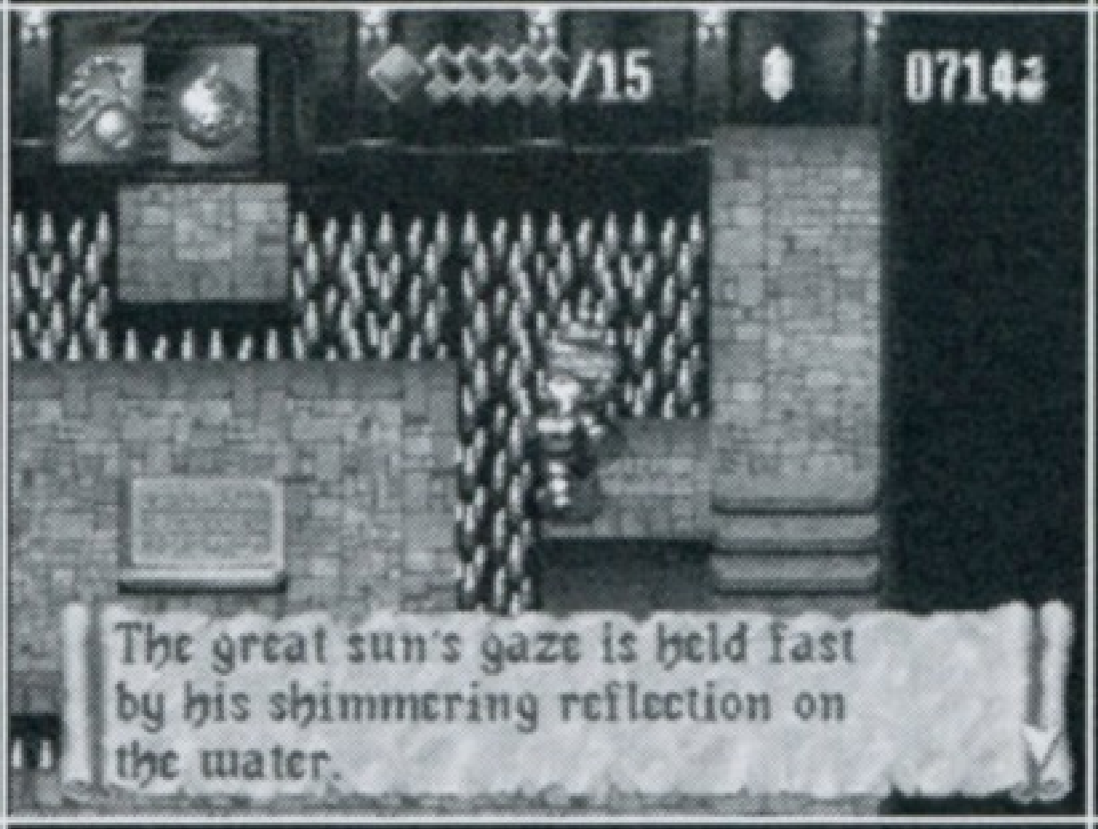




HAY DOS CLASES DE TRAMPAS EN EL JUEGO: UNAS QUE CAUSAN DAÑO Y OTRAS QUE IMPIDEN QUE ALUNDRA PROSIGA EN LAS MAZMORRAS. HAY UNA SERIE DE ARTÍCULOS QUE PUEDEN CAUSAR DAÑO A ALUNDRA, COMO ATRACTIVAS PIEDRAS SOSPECHOSAS, BOLAS DE HIERRO, BOLAS CON PÚAS Y OTROS SINIESTROS OBJETOS PARECIDOS.

ALGUNAS DE LAS TRAMP
QUE IMPIDEN EL AVANC
ALUNDRA REQUIEREN
MUCHA CONCENTRACIÓ
PARA SUPERARLAS. POR
EJEMPLO, SI ALUNDRA
RESULTA ATRAPADO EN
HABITACIÓN, BUSCA
INTERRUPTORES PARA
ACTIVARLOS O BIEN,
INTENTA DESTRUIR A
TODOS LOS MONSTRUO
LA HABITACIÓN. SI HAY
ALGÚN OBJETO QUE
OBSTACULIZA EL CAMIN
MUÉVELO EMPUJÁNDOL
LEVANTÁNDOLO. SI NO
POSIBLE MOVER EL OBJ
DESTRÚYELO USANDO
ARMAS O MAGIA. SI NO
RESULTADO, PUEDE QU
TRATE DE UN CALLEJÓN
SALIDA. EN ESE CASO,
BUSCA OTRA SALIDA.

6
Acertijos



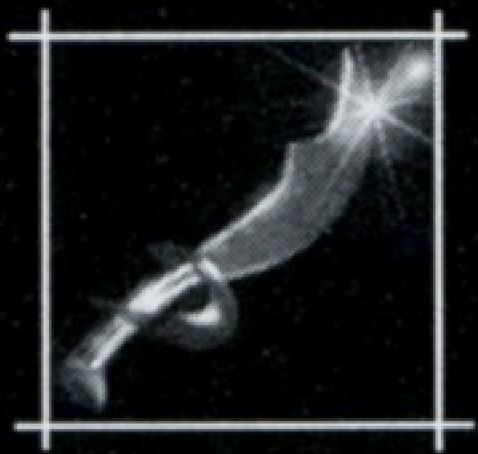
No sólo se trata de un juego de mucha acción, sino que también es un endemoniado rompedero de cabeza. Muchos acertijos requieren que las cosas se desarrollen en la secuencia correcta para ser resueltos. Por ejemplo, si hay muchos interruptores en una habitación, Alundra debe pulsarlos en el orden apropiado para poder continuar. Por lo general, hay por lo menos un signo codificado en las inmediaciones para ayudarte a resolver el acertijo, así que ten los ojos bien abiertos.

La solución para muchos de los acertijos también puede venir en forma de adivinanzas. Piensa en lo que se dice y actúa razonadamente.

ESPADAS

DAGA

Es el primer arma que recibe Alundra en el juego. Es un arma ligera pero efectiva. Sin embarg Alundra no puede efectuar un ataque extra con este tipo de ar



ESPADA LEGENDARIA

La Espada legendaria es mucho m potente y letal que la Daga. Con esta arma se puede efectuar un ataque extra.

PA

E ARMA DE ALTO RENDIMIENTO PUEDE CORTAR A LOS ENEMIGOS PEDAZOS Y TAMBIÉN CAUSAR DAÑOS A LOS LADRILLOS. SI EL ARMA NE CAPACIDAD DE ATAQUE EXTRA, ALUNDRA LA HARÁ GIRAR A LA URA DE SU CABEZA PARA DESTRUIR A TODOS LOS ENEMIGOS QUE ENGAN RODEADO.

PA DE HIERRO

ILMENTE SE CONVERTIRÁ EN EL ARMA ORITA DE ALUNDRA. ES TAN POTENTE QUE ES AZ DE DESTRUIR SIN DIFICULTAD ALGUNAS EDES Y BLOQUES.

ARCO

EL ARCO ES MUY ÚTIL PARA MATAR ENEMIGOS A DISTANCIA. SI EL ARCO TIENE CAPACIDAD PARA ATAQUE EXTRA, LA FLECHA ATRAVESARÁ A VARIOS ENEMIGOS.

ARCO DE CAZADOR

ES EL PRIMER ARCO QUE OBTENDRÁ ALUNDRA. SIN EMBARGO, NO TIENE CAPACIDAD PARA EFECTUAR UN ATAQUE EXTRA.

VARILLAS

VARILLA DE FUEGO

La Varilla de fuego no es tan potente como las espadas o aspas. Sin embargo posible efectuar un ataque extra. Esta varilla se puede utilizar para quemar arbustos espinosos, así como para derretir barreras de hielo. No hay qu desestimar su poder, puede achicharra monstruos, pero muy lentamente.

VARILLA DE HIELO

Dispara tiros de aire frío congelando temporalmente al adversario. Se la puede utilizar para ataques extras.

MADURA

MADURA DE TELA

CHAQUETA DE TELA MANTENDRÁ A
NDRA A SALVO DE LOS ELEMENTOS.
EMBARGO, SU CAPACIDAD DEFENSIVA
MUY BAJA. DÉSHAZTE DE ESTA
AQUETA EN CUANTO PUEDAS.

MADURA DE CUERO

CHAQUETA DE CUERO ES MÁS EFECTIVA
E LA DE TELA. ADEMÁS ES MÁS
DERNA Y MUY FUNCIONAL; ¡DEBES
NTAR CON ESTA ARMADURA!

CALZADO

Si Alundra pisa sobre algo desagradable, las botas impedirán que se le meta por entre los dedos. Son, por lo tanto, esenciales.

BOTAS CORTAS

Estas botas están hechas para caminar y es precisamente eso lo que harán. Pero estás botas básicas no te ofrecerán mucho más.

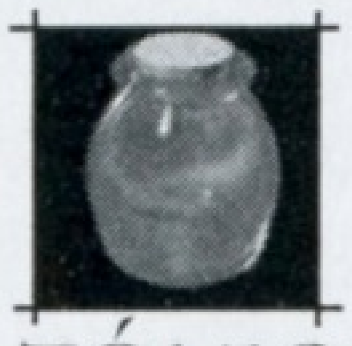
BOTAS LARGAS

Estas botas ayudan a Alundra llegar a lugares que de otro modo sería imposible alcanzar.

ARTÍCULOS

HIERBAS

Este ramillete de hierbas medicinales recuperan aproximadamente un cuarto de la salud de Alundra. Alundra sólo puede llevar nueve hierbas en su provisión.



TÓNICO FORTIFICANTE

Este tónico es capaz de recuperar la mitad de la salud de Alundra. Desgraciadamente, Alundra sólo puede llevar una en su provisión.

ELIXIR FORTIFICANTE

Esta saludable poción recupera la salud completa de Alundra. Puesto que Alundra sólo puede llevar una de estas grandes pociones en su provisión, asegúrate de que tenga una antes de entrar en una mazmorra.

ELIXIR MÁGICO

Restaura el poder mágico de Alun al máximo. Al aprender sobre mag asegúrate de que Alundra siempre cuente con uno de estos artículos su provisión.

ESENCIA MARAVILLOSA

Si Alundra tiene esta fabulosa poción en su provisión, podrá recuperar todo su poder mágico y salud en caso de morir. Alundra s puede llevar una de estas pocione resurrección en su provisión.

BOMBA

Lo vuela todo. Sí, el único objetiv este artículo es provocar una destrucción total. La bomba explo en cinco segundos. Así que asegúr de ponerte a salvo. Alundra tiene abastecimiento ilimitado, entonc explosionar!

siguientes artículos le darán a
ındra un impulso inmediato de
der mágico o salud. Si el poder
gico o salud de Alundra están
npletos, estos artículos no tendrán
gún efecto. A continuación, se
estra una breve descripción
ıeral de cada artículo.

QUEÑA GOTA DE VIDA

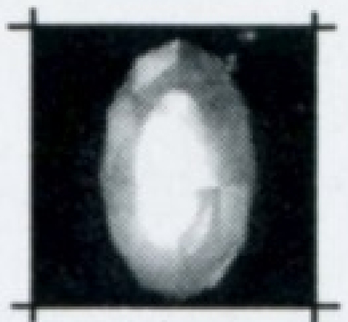
a pequeña gota incrementa el
licador de vida de Alundra en dos
dades. Se pueden encontrar al matar
nstruos o al destruir vegetación.

ΤΑ DE VIDA

a gota de vida recupera una
ırta parte de la salud de Alundra.

ΤΑ DE VIDA GRANDE

a gota de vida grande es muy
iosa puesto que recupera la mitad
la salud de Alundra.



GOTA MÁGICA

Permite que Alundra recupere su poder mágico una gota por vez.

Estos artículos incrementan el máximo número de puntos de salud y de magia. Se describen a continuación.

CRÁTERA DE VIDA

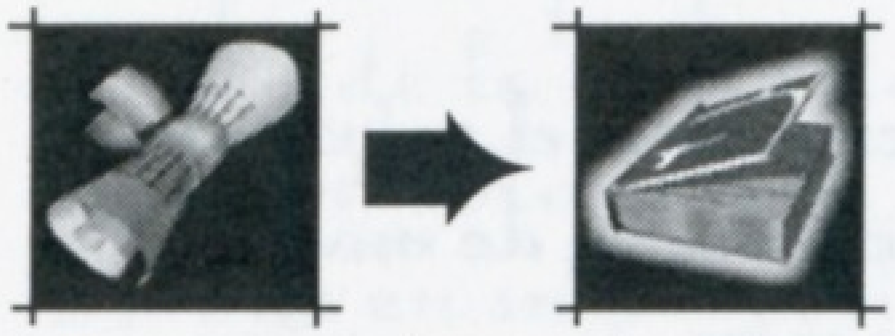
La crátera de vida incrementa la vida de Alundra en una unidad. Las cráteras de vida se encuentran en los cofres de tesoros escondidos en las mazmorras o bien, por todo el mundo. Tómate el tiempo para encontrar el mayo número posible. Es probable que ayuden a prolongar la vida de Alundra.

ESCUDO MÁGICO

El indicador de magia de Alundra aumentará en una unidad cada vez que se encuentren uno de estos artículos. Los escudos mágicos se encuentran en los cofres de tesoros escondidos en las mazmorras o bien, por todo el mundo.

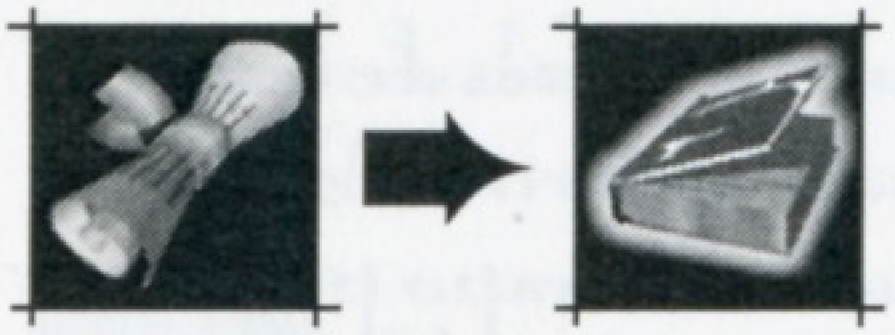
MAGIA

Al recibir un pergamino mágico, Alundra será capaz de utilizar magia. M adelante, el pergamino puede subir de categoría a libro. Cada vez que Alundra utiliza magia, su poder mágico disminuye en una unidad. A continuación, se muestra una breve descripción general de la magia.



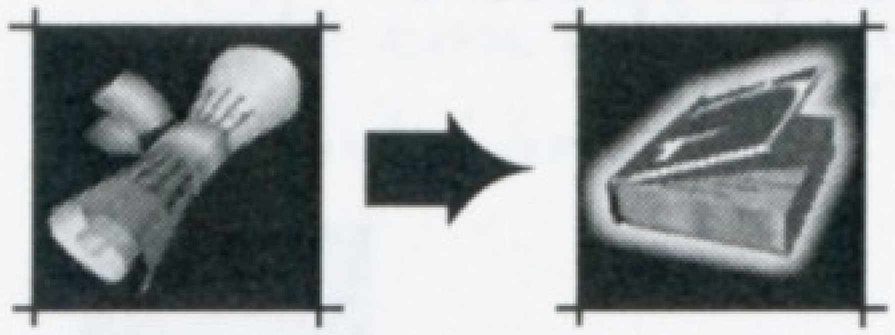
TIERRA (EARTH)

Al utilizar elementos de tierra, Alundra es capaz de enviar los elementos de la tierra para diezmar a sus enemigos.



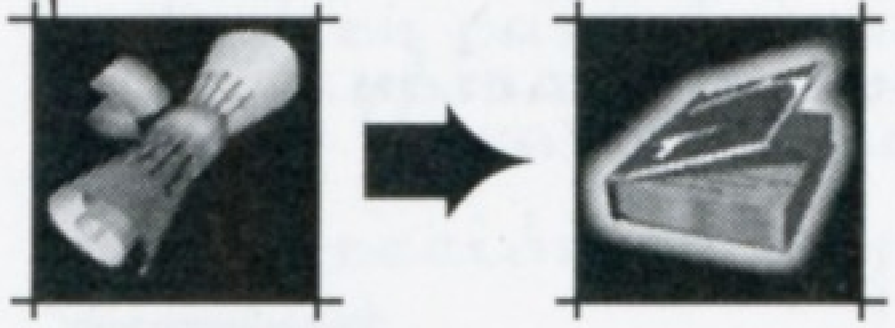
AGUA (WATER)

Esta magia crea un escudo de agua alrededor Alundra protegiéndolo de sus enemigos. Al mismo tiempo, Alundra podrá recuperar algo de su salud.



FUEGO (FIRE)

Controlando el elemento de fuego, Alundra puede impartir una calcina condena a sus enemigos. Este calor intenso achicharra a cualquier enem que se atreva a acercarse.



VIENTO (WIND)

Este pergamino mágico utiliza la intensa furia de la naturaleza para arrasar completamente con cualqu enemigo. Si Alundra se encuentra e una situación realmente difícil, pu ser hora de dar rienda suelta al vie

SLIME

Se mueve con lentitud hacia su presa. Cuando finalmente está cerca, se yergue. Le encanta dar zarpazos y dejar un residuo pegajoso y ácido sobre su víctima causándole la muerte por asfixia.

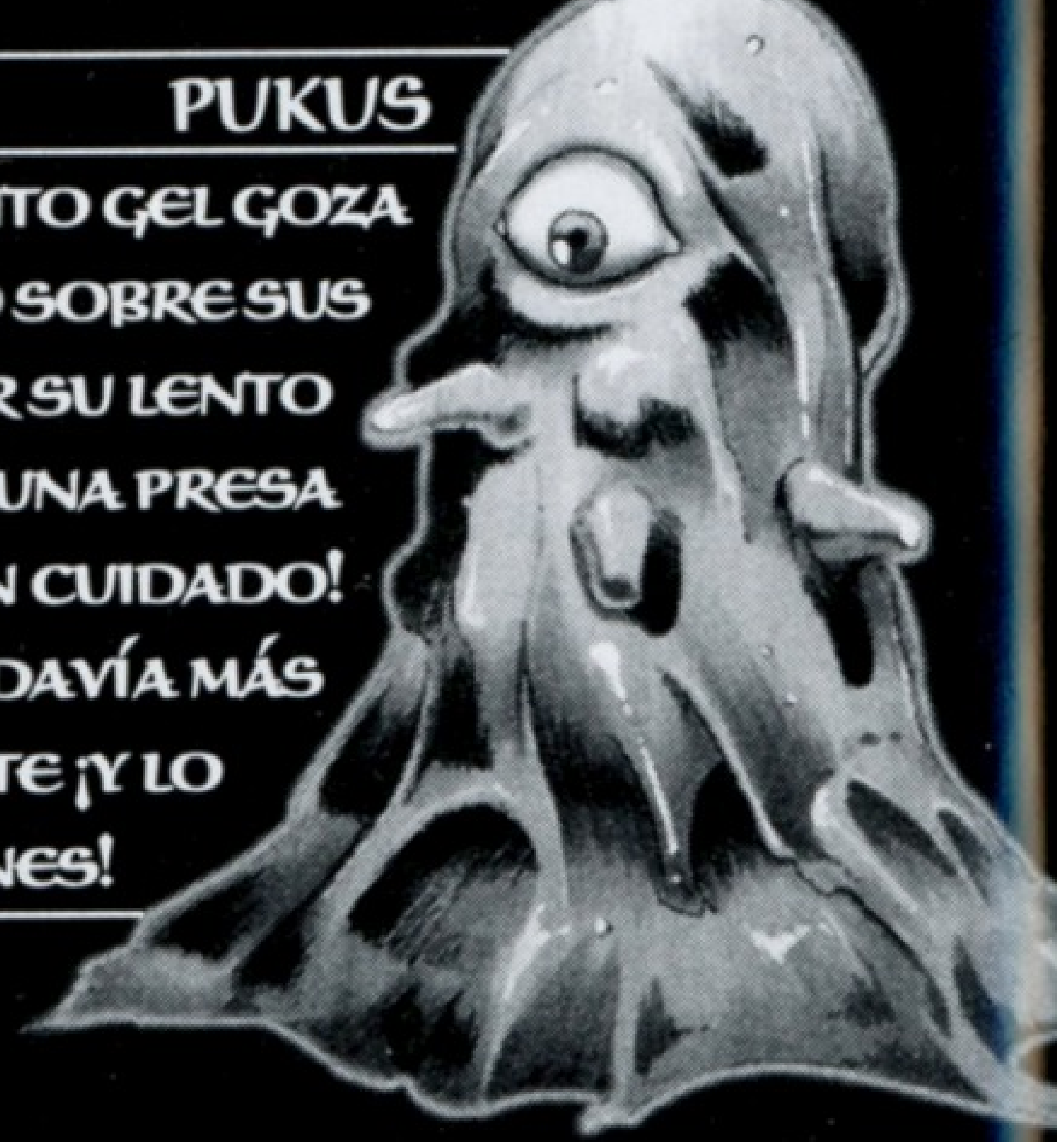
MURGG

Estos simiescos personajes son como un auténtico dolor de cabeza. Atacan con rapidez y furia, pero aparentemente al azar. Lo único bueno de ellos es que tienen poco poder defensivo.

GRAGG

Estas poderosas criaturas prefieren atacar utilizando una gran variedad de armas. Algunos atacan con hachas, aspas y mazas. Cuidado, son muy fuertes.

PUKUS



Este asquerosito gel goza vomitando sobre sus víctimas. Por su lento movimiento, es una presa fácil. Pero, ¡ten cuidado! Puke es todavía más repugnante ¡y lo tiene a montones!

TORTUGA

Se necesita calcular bien el momento para vencer a esta tortuga con aliento de fuego. No se las puede dañar cuando están dentro del caparazón. Así que, espera a que salgan antes de atacarles.

REAPER

Estas diabólicas criaturas aguardan en los subterráneos de los cementerios para cargarse más almas. Les encanta volverse invisibles, pero manténte atento a su revelador garfio segador que alertará a Alundra de su escondite.

ZOMBIE

Como en toda película de terror, a estos horrendos muertitos vivientes les gusta pulular por los cementerios locales. Atacan con mucha rapidez; sin embargo, sus chillidos siempre le advierten a uno de su inminente ataque.

SLUDGE

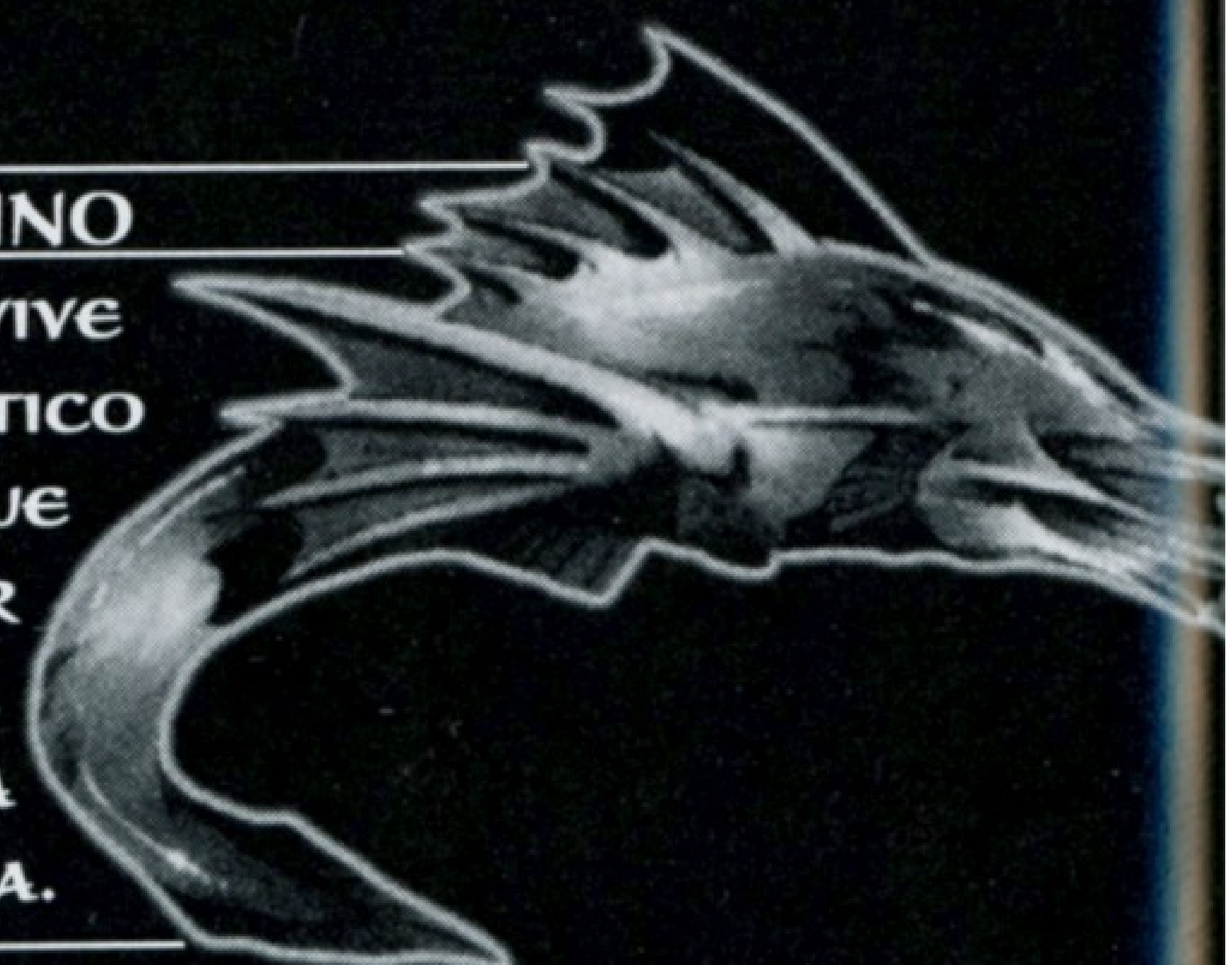
Estas fangosas criaturas de aspecto debilucho tienen la habilidad de transformar lodo en proyectiles que los lanzan a gran velocidad.

VIEJO GUARDIÁN

Esta gigantesca momia rocosa vive en las profundidades de las catacumbas. Tiene la habilidad de hacer temblar la tierra con gran fuerza. A esta momia también le gusta arrojar enormes rocas contra Alundra.

LAGARTO

Es una de las criaturas con más experiencia de lucha. Tiene una espada algo grande que puede ocasionar serios daños. Lo peor de todo es que puede bloquear los ataques con su escudo.



ASESINO

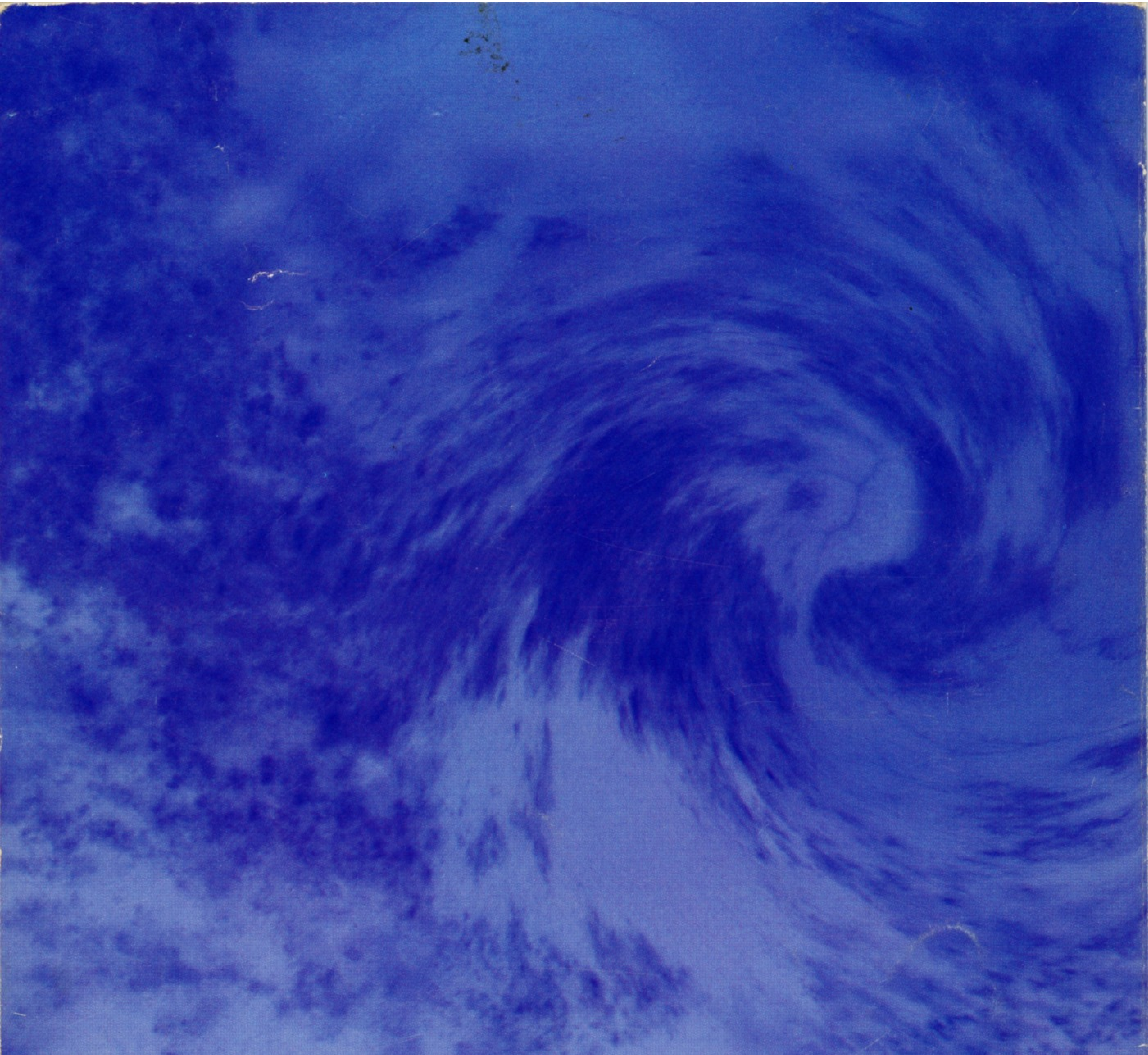
Esta criatura que se parece a un pez vive en prácticamente todo cuerpo acuático del mundo que conocemos. Espera a que su presa esté muy cerca antes de saltar fuera del agua y atacarla. Para aniquilarlo, presta atención a su forma de saltar fuera del agua.

Country	Customer Service Numbers	Games Hotlines	
• Australia	02 9878 0533	1 902 262 662*	*(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)
• Austria	0450 199 000 500*	0450 199 000 500*	*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)
• Belgium	02 / 502 05 93	0900 000 00*	*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• Denmark	31 23 24 04	31 23 24 04	
• Finland	(09) 887 331	Fax (09) 887 33 343	
• France	01 40 88 04 88	08 36 68 22 02*	*(2,23 F la minute)
• Germany	0190 578 578*	0190 578 578*	*(DM 1,20/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00*	* Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)*	*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)
• Italy	0039 6 33074214	166 167 168*	*(Il costo della telefonata è di Lire 952+ IVA. al minuto. Centro Servizi – Servizi Vocali - Logi Call)
• Netherlands	0495 544 562	09 09 9 000 000*	*(0.99 Hfl./ min)
• New Zealand	09 479 7459	0900 97669*	*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).
• Norway	6679 9620	820 15 100*	*8,75 NOK pr. min.
• Portugal	(01) 318 7306	(01) 318 7306	
• Spain	902 102 102	902 102 102	
• Sweden	(+46) 08 510 196 00	(+46) 0719-310 311*	*(SEK 8,65 pr./min.)
• Switzerland	052 243 0 555	157 11 33*	*(Fr. 0.86/Min.)
• UK	0990 99 88 77	0881 505 505 (incl. NI)*	

Touch Tone activated service. Calls charged at 41p per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at May1997). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Cleveland, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support
Details of call costs apply only to Games Hotline numbers

7/1997



SLES-01258

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

711719712329